

¡Lo hemos descubierto: Solid Snake, el mayor éxito de PlayStation, ahora infiltrado en la PC!

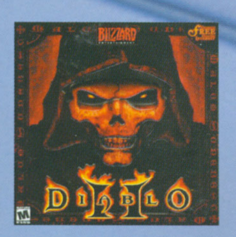
ADEMAS, EN ESTE NUMERO:

- Previews: Mafia, Quake III Team Arena, Dragon´s Lair 3D y más!
- Reviews: Homeworld: Cataclysm, The Sims: Livin' Large, Sydney 2000, Carmageddon TDR 2000 y mucho más!
- Hardware: ¡Volvete un súper jugador con Game Voice y Strategic Commander!
- Counter-Strike 7.1: Informe especial
- La impresionante tecnología de Unreal 2

EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 0329-5222
9 770329 522002 00036

LA SOLUCION COMPLETA DE METAL GEAR SOLID Y LA GUIA ESTRATEGICA DE HOMEWORLD: CATACLYSM


fiera
.com
Y tú ¿Dónde compras?


BLIZZARD
DIABLO II


HOMEWORLD
CATACLYSM
A new episode in the Homeworld saga
SIERRA


MIDTOWN
MADNESS
CHICAGO EDITION
CHECK POINT
Microsoft


Sydney 2000
EIDOS


HALF-LIFE
generation
HALF-LIFE
OPPOSING FORCE
SIERRA

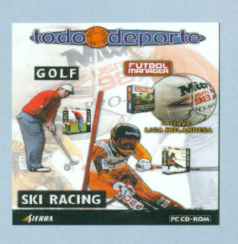

GROUND CONTROL
An Adrenaline Rush Of Real-Time Action And Strategy
SIERRA

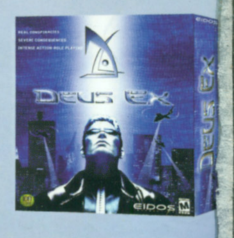

Microsoft
AGE of EMPIRES

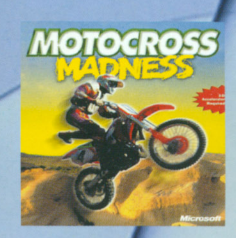

TRIBES 2
SIERRA


PHANTASMAGORIA
PACK
13 CD's
FULL MOTION PICTURE
THE BEAST WITHIN
SIERRA

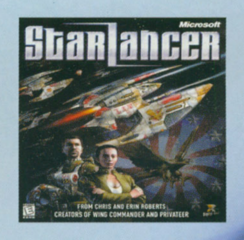

STARCRAFT
STARCRAFT
BATTLE CHEST


todo deporte
GOLF
FUTBOL MANAGER
SKI RACING
SIERRA
PC CD-ROM


DEUS EX
EIDOS


MOTOCROSS
MADNESS
Microsoft


Microsoft
Combat Flight Simulator
WWII Europe Series
Microsoft


Microsoft
StarLancer
FROM CHRIS AND ERIN ROBERTS
CREATORS OF WING COMMANDER AND PRIVATEER


STARSIEGE
UNIVERSE
STARSIEGE
TRIBES
SIERRA

XTREME PC

AÑO 3 • NUMERO 36

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

Lo hemos descubierto: Solid Snake, el mayor éxito de PlayStation, ahora infiltrado en la PC!

Pag. 22

EDITORIAL

Tres años. Poco tiempo, en realidad, aunque a veces nos parecen siglos. Hemos trabajado mucho para convertir un viejo sueño en algo real, la revista especializada en juegos para PC más actualizada y de mayor calidad de la Argentina. Ese esfuerzo no hubiera servido sin ustedes, nuestros lectores, que mes a mes nos siguen con verdadero entusiasmo. Por eso, en nombre de todo el staff de XPC, queremos agradecerles. Y también volver a comprometernos en seguir haciendo la mejor revista posible.

Estamos muy contentos con haber conseguido llevar a XPC al lugar de privilegio donde hoy se encuentra. Hemos tenido que atravesar miles de problemas, aprender a medida que el tiempo pasaba, invertir muchísimo esfuerzo para lograr la producción del material que les llega con cada número; pero ha valido la pena porque hoy somos líderes en las preferencias del público. Este es un sueño que cada día se vuelve realidad, el sueño de todos los que aman el mundo de los juegos con verdadera pasión.

Hoy tienen en sus manos la trigésimo sexta edición de Xtreme PC, que como ven es portadora de un cambio en su logotipo y en el diseño general, que esperamos les guste tanto como a nosotros, y también de una buena noticia, algo que todos nos estaban reclamando desde hace tiempo. ¡Otro sueño vuelve a hacerse realidad, y se los contamos aquí, como una forma de festejar con ustedes este cumpleaños!

La editorial se ha unido nada menos que a Datafull.com, uno de los portales de interés general y tecnológico más visitados del país. Desde este momento estaremos trabajando en conjunto para brindarle a la comunidad de jugadores argentinos y latinoamericanos la información más fresca e importante del mundo del entretenimiento computarizado. Ojalá les guste lo que van a ver. La información que encontrarán actualizada a diario en Datafull.com servirá como complemento para nuestras publicaciones, no sólo Xtreme PC, también Next Level, y más que nada nos permitirá mantenerlos al tanto de las novedades en el instante en que se produzcan. A veces, cosas que queremos compartir con ustedes deben resignarse por falta de espacio en la revista, algo que no volverá a ocurrir.

Además estamos muy contentos por la cantidad de títulos de gran calidad que nos siguen llegando. ¿Quién dijo por ahí que los juegos de PC agonizan? ¡En nuestras manos ya se encuentran maravillas como Midtown Madness 2, Dino Crisis, Star Trek: Elite Force, Crimson Skies y otros que formarán parte de nuestra edición de noviembre junto a unas cuantas sorpresas más! Estamos jugando como locos rabiosos, dispuestos a contarles nuestras primeras impresiones ya mismo en el site de Datafull. Considérense invitados de honor. Nuevamente gracias. Nos vemos en noviembre.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

OCTUBRE 2000

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION

Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti
Martín Varsano

PROGRAMACION INTERFACE XCD

Diego Alberto Esteves

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS

Mauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

LO BUENO, LO MALO Y LO FEO

Sebastián Di Nardo, Máximo Frias, Rodrigo Peláez, Maximiliano Ferzzola, Pedro F. Hegoburu, Santiago Videla, Pablo Benveniste, Mario Marincovich, Rodolfo A. Laborde, Diego Vitorero

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Mariano Firpo, César Isola Isart, Hernán Fernández, Pablo Balut, Erica Núñez Boess, Marcelo Filgueiras

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36
Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Grupo4 Editorial®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

 Impresa en Argentina: Septiembre de 2000.

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

Expansión para Diablo II

Blizzard Entertainment anunció sus planes para el Set de Expansión del nuevo clásico

El éxito de Diablo II no se hizo esperar. Es por eso que la famosa empresa ya está trabajando a toda máquina en este proyecto, y se espera tener el nuevo set listo para la primera mitad del año que viene, es decir, en 2001. En esta oportunidad, los jugadores tendrán que impedir que los súbditos de Baal destruyan las Tierras Altas de los bárbaros del norte mediante toda una serie de misiones y submisiones. ¡Alucinante!

Algunas de las características de esta expansión serán:

- Dos clases nuevas de personajes: Asesino y Druida, cada uno con 30 hechizos únicos.
- La posibilidad de controlar a estas dos nuevas clases de personajes en los cuatro actos originales.
- Más monstruos y bosses finales.
- Torres de asedio y zonas fortificadas.
- Miles de armas nuevas, armaduras e ítems mágicos.
- Mayor espacio en la mochila para almacenar nuestras pertenencias.

Para que ya se vayan haciendo una idea de lo que se viene (y para que la espera sea menos dolorosa), busquen los dos espectaculares wallpapers con los nuevos personajes en los CD's de este mes y más info en La Comarca.

Etherlords: Una sorpresa

El juego combina estrategia y combates de magia al mejor estilo Magic: The Gathering

Y no es para menos. Más de 300 hechizos, efectos especiales de vanguardia, animación digna de Disney, planetas completamente en 3D y la posibilidad de jugar en modo multiplayer vía Internet son datos que no se pueden tomar a la ligera. Habrá además cuatro razas, cada una con sus reinos, su arquitectura, técnicas para combatir y sus propios hechizos, incluyendo encantamientos, rituales e invocaciones. Nuestros personajes deberán, además, ir reuniendo los diferentes ingredientes y más tarde dedicarse a practicar para poder acceder a nuevos poderes y encantamientos. Tendremos 64 héroes en total, cada uno con sus habilidades específicas, más de 20 niveles de juego, 160 monstruos increíblemente detallados para invocar y hasta la posibilidad de hacer uso de la diplomacia. En definitiva, un título que dejó a más de uno boquiabierto en la última ECTS de Londres.





Deus Ex tiene ahora su propio editor

Si le faltaba algo a Deus Ex era un programa para poder crear nuestras propias misiones en modo Single Player, editar mapas y hasta la posibilidad de modificar, si así lo quisiéramos, las misiones ya existentes. Dicho programa viene además con toda la documentación necesaria para usar como corresponde las herramientas. Warren Spector, Director de Proyecto de Deus Ex, dijo: "Toda la gente involucrada en el desarrollo de Deus Ex está a la expectativa por ver qué hacen los fans de este maravilloso juego con estas nuevas herramientas". El set es de 4.5MB y está disponible desde el 22 de septiembre. Un Excelente para Eidos e Ion Storm.

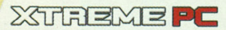
Xtreme PC estrena site en Datafull.com

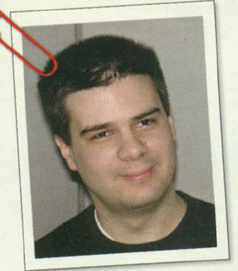
Tenemos el agrado de contarles que Editorial PowerPlay ha llegado a un importante acuerdo con Datafull.com, el portal tecnológico y de interés general propiedad de Mario Pergolini y Diego Guebel.

A partir de ahora, los cibernautas podrán encontrar diariamente en el nuevo site de la editorial todas las novedades, previews y reviews de los títulos más importantes del momento, producidos por nuestro equipo de especialistas, junto a capturas de pantalla, videos, patches y add-ons. El contenido del site es accesible a través de la dirección www.datafull.com y se encuentra próximo a colocarse en línea este mes.

El site tendrá contenido tanto de juegos de PC como de consolas Nintendo 64, Dreamcast de Sega, PlayStation y PlayStation 2 de Sony, y más adelante también de las futuras plataformas de última generación como GameCube de Nintendo y X-Box de Microsoft. El contenido servirá como complemento de nuestras publicaciones Xtreme PC, Next Level y Next Level Extra.

Desde aquí agradecemos a Datafull.com por habernos elegido para cubrir el área de juegos del portal, uno de los más visitados del país, ¡y desde ya nos comprometemos a convertirlo en el mejor de América Latina!

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE 



Santiago Videla

Alias: El Oso. Mappy.
Edad: 30 GB
Géneros preferidos: Cualquier cosa con forma de juego.
Clásicos favoritos: Baldur's Gate, Homeworld, Deus Ex, Hidden & Dangerous, Planescape: Torment... y por supuesto Skydive!
Música: Si el juego tiene música, mejor... ¿Qué, hay otra música que la que viene con los juegos?
Hobbies: Si tuviera algo de tiempo además de jugar, seguramente... me compraría otra máquina, para jugar a dos manos.
Lo que ama: Las buenas películas. La animación. Hablar eructando después de comer.
Lo que odia: Al Lagarto, los juegos de El Lado Bizarro, al Lagarto y al Lagarto...¿Qué, ya lo había dicho?

noticias de último momento

Más detalles del esperado Rune

Rune estará compuesto por tres modos: Single Player Story, Multiplayer Deathmatch y Multiplayer Cooperative Team Deathmatch. La mala noticia es que se supo que el juego del vikingo no incluirá un modo para jugar la historia en modo cooperativo. Según Tim Gerritsen, vocero de Human Head, a pesar de ser fanáticos de este modo, el mismo requería un enorme esfuerzo extra y en este momento desgraciadamente no cuentan con el tiempo necesario para desarrollarlo. Una pena, realmente.



Ubi Soft compra Red Storm

Ya es un hecho. Ubi Soft Entertainment, junto a la compañía desarrolladora Red Storm Entertainment, anunció hace cuestión de días nomás que los creadores de la exitosa saga Rainbow Six pasan ahora a formar parte de Ubi Soft, aunque seguirán operando como una unidad independiente. Se anticipó que la gran mayoría del staff de Red Storm mantendría sus puestos. Otras de las nuevas adquisiciones de Ubi Soft de este año incluyen Sinister Games y Grolier Interactive. Con estos nuevos agregados, la compañía pretende tener una presencia mucho más importante dentro de los EE.UU. en todo lo que implica juegos para PC. Se sabe también que Peacemakers, un título de estrategia en 3D en tiempo real y además uno de los próximos lanzamientos de Ubi Soft en los Estados Unidos, aparecerá con el sello de Red Storm.

lanzamientos nacionales

una completa reseña de los títulos próximos a salir en nuestro país

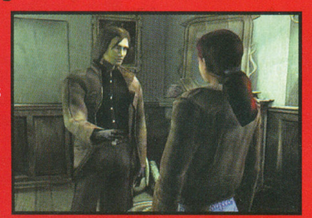
TITULO	GENERO	COMP.	DIST.
• Star Trek: New Worlds	Estratégicos	Interplay	Tele Opción
• KISS: Psycho Circus	Acción / Arcades	GOD	Tele Opción
• Los Autos Locos	Acción / Arcades	Infogrames	Edusoft
• Rugby 2000	Deportes	EA	Microbyte
• Sydney 2000	Deportes	Eidos	GTC Ribbon
• Morpheus	Aventuras / RPG	FX Int.	Centro Mail
• Crimson Skies	Acción / Arcades	Microsoft	Microsoft
• Metal Gear Solid	Acción / Arcades	Microsoft	Microsoft
• Age of Empires 2: CE	Estratégicos	Microsoft	Microsoft
• Midtown Madness 2	Acción / Arcades	Microsoft	Microsoft
• Combat Flight Sim. 2	Simuladores	Microsoft	Microsoft
• Alien Nations	Estratégicos	Jowood	Centro Mail
• Trafic Giant	Simuladores	Jowood	Centro Mail

6 cortitas

Los episodios del Duke

De a poco, la idea de vender un producto como son los juegos para PC en partes -también denominados episodios- se va haciendo cosa de todos los días. Hace poco tiempo atrás, la compañía Digital Tome hizo lo mismo con su juego Siege of Avalon, sólo que ésta ofrece actualmente, y gratis por Internet, el primer episodio de la saga (el mismo fue incluido en uno de los últimos CD's de Xtreme PC). Según Jim Perkins, planean dividir un futuro juego del rubio destructor (obviamente no es Duke Nukem Forever) en cuatro o cinco episodios, que irán apareciendo a lo largo de la próxima primavera con un lapso de dos o tres semanas entre entregas. ¿Seguirá creciendo esta nueva manía?

Se atrasa Alone in the Dark: The New Nightmare



Sin duda una mala noticia para todos los amantes de la saga. Infogrames y Darkworks confirmaron que todas las versiones del juego estarán listas recién en los primeros meses de 2001. Infogrames esperaba tener que atrasar sólo la versión para PC pero ahora se sabe que las de Dreamcast, PlayStation y Game Boy Color correrán la misma suerte. Ahora la buena noticia: ¡el juego está quedando bárbaro!

¡Marchen editores para F.A.K.K.2 y KISS!

Ritual Entertainment lanzó el pack de herramientas para el juego en tercera persona basado en los personajes del genial ilustrador Simon Bisley. El archivo es de 6.5 MB y se puede bajar de Internet. Por su parte, Third Law Interactive también puso a disposición de los interesados un set de herramientas para KISS: Psycho Circus, basado en el engine LithTech 1.5. ¡Hay para todos los gustos!

Zone Track and Field para todo el mundo



Para conmemorar el comienzo de los Juegos Olímpicos de Sydney 2000, Microsoft ya tiene en su site un nuevo juego online conocido como Zone Track and Field. Como podrán imaginar, Track and Field permite a los jugadores participar en muchas de las competencias de las Olimpíadas, tales como jabalina, salto en largo, vallas, 100 metros llanos y varios más. La performance de nuestro personaje dependerá de lo rápido que seamos presionando teclas y del buen timing. Hay tres versiones distintas de ancho de banda, ideal para aquellos que tengan conexiones a Internet más lentas. Para poder jugar se necesitará además una tarjeta 3D con 4MB de RAM como mínimo y el WildTangent plug-in, que se puede bajar de la red automáticamente de ser necesario.

Heavy Metal: F.A.K.K. 2 también tendrá modo Multiplayer

Un vocero de Ritual confirmó justo antes del cierre de este número que se está trabajando en un add-on para el juego mencionado, que se podrá bajar del site oficial de la compañía. De esta manera los creadores de este título, basado en el cómic y en la película animada, esperan acabar con la ola de críticas de muchos jugadores, que aseguran que Heavy Metal es demasiado corto. La mecánica de este juego es diferente en varios aspectos con respecto a otros títulos de acción, ya que incorpora la posibilidad de usar un arma en cada mano, ya sean de largo alcance o para combatir cuerpo a cuerpo, y utilizar ambas a la vez. ¡Aguante, Julie!

El engine de Vampire Redemption disponible

Nihilistic anunció recientemente que su nuevo engine conocido como Nod, con el cual se desarrolló Vampire: The Masquerade Redemption, estará pronto disponible bajo licencia y aunque Nihilistic está siendo sumamente selectiva, una variedad de productos con este engine deberían estar en preparación en poco tiempo más. Se nos hace sangre la boca...

xtremecd

XCD 1

DEMOS
Dark Reign 2
Deep Fighter
Delta Force: Land Warrior
EA Sport´s NHL 2001
Hellboy
Hitman: Codename 47
Homeworld: Cataclysm
In Cold Blood
Search & Rescue 2
V-Rally 2 Expert Edition

PATCHES
Battlezone II v1.1b
Codename Eagle 1.33
Dark Reign 2 v1.1
Heavy Metal F.A.K.K. 2 v1.02

HERRAMIENTAS
Windows Media Player 7.0
Winzip 8.0

ADD-ONS
Alien vs Predator Gold Level Pack
Q3 Freakball Arena
UT Infiltration 275
UT Rocket Arena 142 Full

VIDEOS
American McGee´s Alice (making)
Legends of Might & Magic

EXTRAS
Hogs of War (Flash)
Ronaldo V-Football (Flash)
South Park Solitaire
South Park Super Mario Bros
Zork I: The Great Underground Empire
Zork II: The Wizard of Frobozz
Zork III: The Dungeon Master
Salvapantallas de bichos comestibles y luces locas.
¡Wallpapers de Diablo II, Warrior Kings y XPC!

XCD 2

DEMOS
Airline Tycoon
Atari Breakout
GrandPrix 3
No One Lives Forever
Superbike 2001

PATCHES
KISS: Psycho Circus 1.1
Shogun: Total War 1.1
Terminus 1.8

HERRAMIENTAS
ACDSee 3.0 Trial
DJ 2000
Download Accelerator Plus
El nuevo TweakUI p/ Windows Me
GameStudio A4
GetRight 4.3
Internet Explorer 5.5 en castellano
mIRC 5.8
mIRC 5.8 castellano (add-on)
McAfee VirusScan 4094
Netscape Navigator 4.75
Opera 4.2
SpamEater Pro 3.1b2
Winamp Full 2.65

ADD-ONS
Bobba Bot y SWAT Bot para Counter Strike
Close Combat: Config Manager 4.7
HL Counter-Strike 7.1b
HL Paintball
KISS: Psycho Circus Editor
Q3 Demo: MetalSnake vs Xaero
Q3 Demo: MoWaY vs Xaero
UT A Man With A Flag 1.41
UT Team A Man With A Flag 1.5

VIDEOS
C&C: Red Alert 2 (making)
C&C: Red Alert 2 (trailer)
Dragon's Lair 3D (promo)
Offroad
Unreal Engine Technology Demo

EXTRAS
Invaders!
Sach´s Marine Aquarium
Sonique Skins
The Big Memory Game
WestFront: The Trials of Guilder
Winamp Plug-ins (juegos)
Winamp Skins
Indice XPC actualizado al Nro. 35

Giants: Citizen Kabuto demorado

Andy Astor, Jefe de Programación de Planet Moon -los creadores de MDK- y encargado de dar el toque final a ese juego que hizo babear a más de uno en la E3, tuvo que retirarse del proyecto cuando supo que tenía cáncer. El resto de los programadores, que venían trabajando con él desde hace varios años, quedaron tan mal por esto (aparte del hecho de tener que ponerse a buscar a alguien que lo suplantara) que en los últimos nueve meses fue poco y nada lo que se pudo adelantar. Actualmente, el equipo está otra vez a toda máquina terminando con lo que esperamos será algo para no perderse, y lo mejor es que Andy Astor pudo volver al estudio bastante recuperado para seguir de cerca los adelantos de ahora en más. ¡Vamos Andy todavía!

Giants: Citizen Kabuto no cambió casi nada en lo que se refiere a diseño desde la última vez que lo vimos. Sigue siendo un título de acción pero con algo de humor y bellísimos gráficos, todo gracias a un potente engine de fabricación propia. Por si no lo saben o lo olvidaron, en el juego podremos controlar a alguna de las tres razas que pelean por hacerse con el control total del planeta: Kabuto (que en japonés significa *casco*, aunque no sabemos si existe alguna relación entre este objeto y el gigante verde), una bestia al mejor estilo Godzilla que utiliza la fuerza bruta para deshacerse de sus enemigos; los Meccaryns, una raza altamente tecnificada, con armas pesadas y vehículos muy singulares y las Sea Reapers, unas chicas sin ñocorpis y algo azuladas, que pueden arrasar todo a su paso con la ayuda de mortíferos hechizos. Los planes para Giants incluyen además una amplia variedad de opciones para jugar en el modo multiplayer.

fechas de salidas

Alone in the Dark: TNN	Darkworks / Infogrames	Enero 2001
American McGee's Alice	Rogue / EA	Fines de 2000
Anachronox	Eidos	Primavera 2000
Arcanum	Troika Games / Sierra	Primavera 2000
Baldur´s Gate II: S. of Amn	Bioware / Interplay	Primavera 2000
Battle Isle: The Andosia War	Blue Byte	Octubre 2000

Black & White
Compañía / Distribución:
LionHead / EA
Fecha de Salida:
Principios 2001

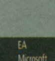
Blair Witch Project	G.o.D	Octubre 2000
Clive Barker's Undying	EA	Octubre 2000
Comanche 4	Novalogic	Primavera 2000
Comanche vs Hokum	Empire Interactive	Primavera 2000
C & C: Red Alert 2	Westwood / EA	Octubre 2000



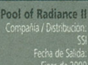
Commandos 2
Compañía / Distribución:
Pyro Studios / Eidos
Fecha de Salida:
Verano 2001

Combat F. Simulator 2	Microsoft	Primavera 2000
Dragon's Lair 3D	Blue Byte	Otoño 2001
Duke Nukem Forever	3D Realms	¿For Never?
Echelon	Bethesda	Verano 2000
Evil Dead: Ashes 2 Ashes	THQ	Invierno 2001

Escape from Monkey Island
Compañía / Distribución:
LucasArts
Fecha de Salida:
Fines de 2000



FIFA 2001	EA	Octubre 2000
Freelancer	Microsoft	Fines de 2000
Giants: Citizen Kabuto	Interplay	Verano 2000
Good & Evil	GT Interactive	Invierno 2000
Hitman: Codename 47	Eidos	Primavera 2000



Pool of Radiance II
Compañía / Distribución:
SSI
Fecha de Salida:
Fines de 2000

I'm Going In	Eidos	Invierno 2000
Loose Cannon	Microsoft	Primavera 2000
Max Payne	G.O.D.	Fines del 2000
MechCommander 2	Microsoft	Invierno 2000
Mechwarrior 4	Microsoft	Primavera 2000

Simsville
Compañía / Distribución:
Maxis / EA
Fecha de Salida:
Otoño 2001



Need for Speed: M. City	EA	Octubre 2000
Neverwinter Nights	Interplay	Fines de 2000
No One Lives Forever	Fox Interactive	Verano 2000
Pretorians	Eidos	Verano 2000
Sid Meier's Civilization III	Firaxis / Microprose	Fines de 2000



SW Episode I: Obi-Wan
Compañía / Distribución:
LucasArts
Fecha de Salida:
Primavera 2000

SimMars	Maxis / EA	Primavera 2000
Star Wars Ep. I: Obi-Wan	LucasArts	Primavera 2000
Starship Troopers	Microprose	Octubre 2000
Warcraft III	Blizzard	Otoño 2001
Wizardry VIII	Sir Tech	Verano 2001

Zeus: Master of Olympus
Compañía / Distribución:
Sierra Studios
Fecha de Salida:
Fines de 2000

Fechas estimativas de lanzamiento en los Estados Unidos. Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Dragonstone Software / Blue Byte
INTERNET: www.bluebyte.com
FECHA DE SALIDA: A comienzos de 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventuras

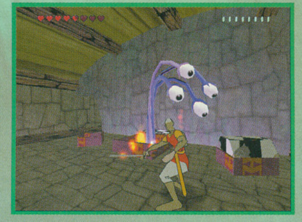
Dragon´s Lair 3D

¡Vuelve Dirk con más chapa que nunca!

Por Maximiliano Ferzzola



Caía el año 1983 cuando, aquellos que íbamos a los fichines, pudimos deleitarnos con las aventuras de Dirk en su desesperado rescate por Daphne. Tiempo después, los afortunados poseedores de una PC pudimos interactuar con este gran héroe desde la comodidad de nuestros monitores. Dragon´s Lair ya es mítico dentro del mundillo de las Personal Computers. Todo el mundo bramaba por una continuación ajustada a las nuevas tecnologías y, si bien se tardó lo suyo para volver a arremeter por estos lares, parece que la espera valió la espera.





Una poca de historia...

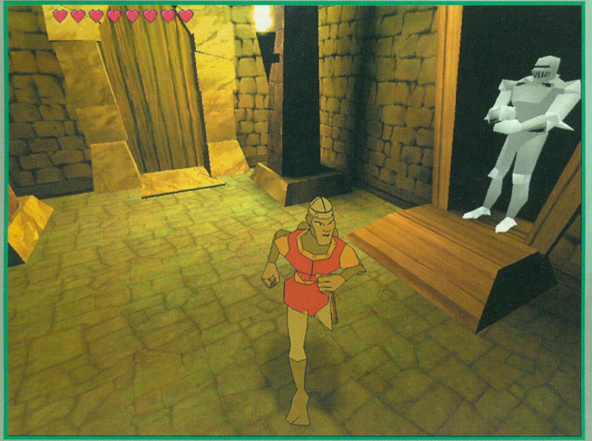
Dirk apareció en los salones recreativos comenzada ya la década de los gloriosos ochenta. Como siempre, la misión de Dirk era la de rescatar a su amada Daphne de las garras del maléfico dragón Singe. El juego consistía en un sinnúmero de imágenes animadas (el estilo cartoon) en las cuales debíamos "adivinar" que botón apretar para seguir adelante. El control era casi inexistente, pero a pesar de ello, tal vez por lo bueno de las animaciones y lo carismático de los personajes, Dragon´s Lair fue un éxito rotundo. Las aventuras de Dirk pasaron por varias conversiones, que trataron de emular la interface del juego a través de precarios arcades de plataforma en las consolas, y desde la Commodore hasta la PC. Esta última fue la única que logró reproducir casi exactamente la versión del fichín. Dos continuaciones prosiguieron a la primera aventura de Dirk, pero eso ya es historia.

¿Argumento?

OK, Dirk volvió pero eso no quiere decir que la originalidad haya venido con él, ¿o sí? ¿A que no saben qué tiene que hacer esta vez, y otra vez, el héroe de la Espada? ¡Rescatar a Daphne, por supuesto! Más Dungeons, más monstruos feos, más dragones, más trampas y más magos locos. Lógicamente, ahora tendremos absoluto control sobre Dirk al mejor estilo Tomb Raider, pero todo con texturas y backgrounds en 2D con un estilo dibujito animado que la











rompen. ¡Fíjense las imágenes sino! Aunque Dragonstone asegura que, a pesar de todo esto, vamos a tener que pasar partes que nos harán recordar a aquella vieja interface que hizo de Dragon´s Lair un clásico, pero sin salir del esquema 3D.

Además de todas estas novedades, Don Bluth (conocido además por ser el artista detrás de Titan A.E. y el juego Space Quest, entre muchas otras obras de gran acogida dentro del público) está diseñando un nuevo personaje para esta continuación de la saga y fue el encargado de la animación de apertura del juego.

Lo que tiene

Dirk cuenta con muchísimos movimientos para el deleite de los nostálgicos y de los recién llegados. Puede correr, saltar, trepar, agacharse, caminar de puntitas, empujar y levantar cosas, entre otras. Además, el Paladín de la Espada ¡cuenta con 150 animaciones!, 17 áreas para recorrer, 30 criaturas contra las que pelear y 12 jefes a los que reventar.

Esperemos que la vuelta de este clásico cumpla con nuestras expectativas, porque sería muy triste ponerle un bajo puntaje a uno de los juegos que despertaran nuestra pasión por los fichines.

Como acá en la redacción somos todos fanáticos de la saga Dragon´s Lair, no pudimos con nuestra curiosidad y entrevistamos a la gente de DragonStone, responsables del proyecto, para ver qué otras cositas nos podían contar.

Xtreme PC: ¿Todas las animaciones del juego están realizadas con el mismo engine del juego o vamos a poder disfrutar de FMV al estilo original?

Dragonstone: Hay una mezcla, las escenas del opening y del final del juego están en FMV, totalmente nuevas y al estilo original. El resto de las escenas usa las técnicas del engine.

XPC: ¿Cuál es el mecanismo de Saves del juego?

DS: En Dragon´s Lair 3D hay dos tipos de juegos. Uno de ellos es el "Classic", y es muy similar al original ya que tiene movimientos pre-encriptados que deben obedecerse para avanzar. En este modo, con tres muertes es Game Over y no hay posibilidades de salvar. El modo "Adventure", en 3D en tiempo real, al estilo "Tomb Raider", se podrá salvar en cualquier momento del juego.

XPC: Contanos un poco más sobre el modo Adventure.

DS: El modo Adventure será el más extenso, tendrá giros y vueltas de tuerca en la historia y además nos permitirá explorar todas las áreas que en el "original" sólo pudimos ver. En Dragon´s Lair 1 sólo había 30 cuartos entre Dirk y la princesa Daphne, ahora los jugadores podrán explorar cerca de 200 habitaciones. Dragon´s Lair 3D tendrá cerca de 30 criaturas, muchas de las preferidas por los antiguos fanáticos pero también muchas otras nuevas que harán la vida de Dirk más difícil.

XPC: ¿Para cuándo la demo?

DS: Debería estar en www.bluebyte.net comenzando el año 2001.

XPC: ¿Habrá más juegos basados en este engine, como Space Ace y similares?

DS: Actualmente estamos discutiendo la historia inicial de Space Ace, pero todavía no hemos decidido el engine ha usar. Estamos especializándonos en desarrollar juegos en tercera persona basados en dibujos animados.

XPC: ¿Dragon´s Lair 3D será sólo para PC?

DS: Primero estará disponible para PC y Mac. Pero también trabajaremos para desarrollar una versión mejorada para PlayStation 2.


©2000 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft and Age of Empires are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
TEEN
T
CONTENT RATED BY
ESRB
Animated Violence
Animated Blood
Zone.com
Microsoft

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Rewolf Software / Valve / Sierra Studios
INTERNET: www.gunman-telefragged.com
FECHA DE SALIDA: Fines de 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

Gunman Chronicles

Aliens descarriados que arrasan con planetas deben ser detenidos... ¿A qué no saben por quién?

Por Martín Varsano



enomes... Maldita raza alienígena. Pensar que hace sólo un par de meses atrás, este nombre causaba gracia entre mis camaradas de armas, ya que nos traía recuerdos de las enzimas que se encuentran en los polvos para lavar la ropa... Ahora que lo pienso bien, no es tan gracioso, ya que al igual que esos bichitos glotones, los Xenomes acaban con todo lo que se les cruza, sin importarles un ápice la vida de otras razas.

Ahora estoy con mis compañeros, los mismos que se reían de los Xenomes, en una misión suicida para detenerlos de una vez por todas, evitando así que lleguen a su destino final: nuestro querido planeta Tierra.



Un poco de historia

Muchos de ustedes -podría decir todos, sin temor a equivocarme- habrán oído hablar de Half-Life, el arcade 3D que fue distinguido con una innumerable cantidad de premios el año pasado como mejor juego de 1998. Este exitosísimo título tiene un robusto engine detrás, una modificación de Quake II, que ha sido y está siendo utilizado por miles de adeptos en el mundo para crear las más originales y brillantes modificaciones, como por ejemplo el archiconocido Counter-Strike.

Podríamos decir que el sueño de todo fan es que su modificación sea bendecida por los genios de Valve, creadores de Half-Life. Una sola mirada, un comentario, es para muchos tocar el cielo con las manos. Pero de ahí a que la empresa que maquinó semejante maravilla quede pasmada con nuestra modificación, hasta el punto de ofrecernos una sociedad para publicar el mod como un producto separado, sería una meta casi inalcanzable. Y dijimos casi, ya que este sueño se hizo realidad para Rewolf, creadores de la oruga que se ha convertido en mariposa: Gunman Chronicles.

La historia de Gunman Chronicles (GC) se remonta a tiempos inmemoriales, cuando se planeaba que la modificación fuera un add-on para Quake... pero antes de que Half-Life viera la luz, Valve se interesó por la idea, y propuso a Rewolf utilizar el engine modificado. La razón era sencilla: La historia de GC es realmente atrapante, y los capos de la empresa sabían que podían contar con una carta ganadora en el futuro. Y no se equivocaron. Tanta fe le tenían al proyecto que lo financiaron desde un principio. Esto le dio a los integrantes de la "compañía", dispersos por todo el mundo, la fuerza necesaria para seguir adelante.

Pero tal vez el último empujón que llevó a Valve a tomar la decisión de





hacer una sociedad con Rewolf fue la excelente respuesta que obtuvo la modificación en el stand de Sierra en la última E3, en donde los programadores mostraron el mod a todo aquel que se acercara. Imagínense nuestra sorpresa del cambio sufrido por GC; desde ese momento -el mod prometía, pero no fue lo que más nos sorprendió en la expo, para ser sinceros- hasta la actualidad.

¿Y cuál es el motivo de tanta expectativa?

Los motivos abundan. Primeramente la historia, de la cual hicimos una breve referencia en la introducción de la nota. Toda la trama de Gunman Chronicles se centra en los Xenomes, una raza altamente destructiva, que no sólo contamina mundos ajenos sino que luego pasa a aniquilarlos. Se especializan en localizar y destruir razas con tecnologías desarrolladas, pero su fin no es apoderarse de la maquinaria de última generación, sino limpiar el terreno para luego pelearse entre sí, dejando los planetas completamente inhabitables.

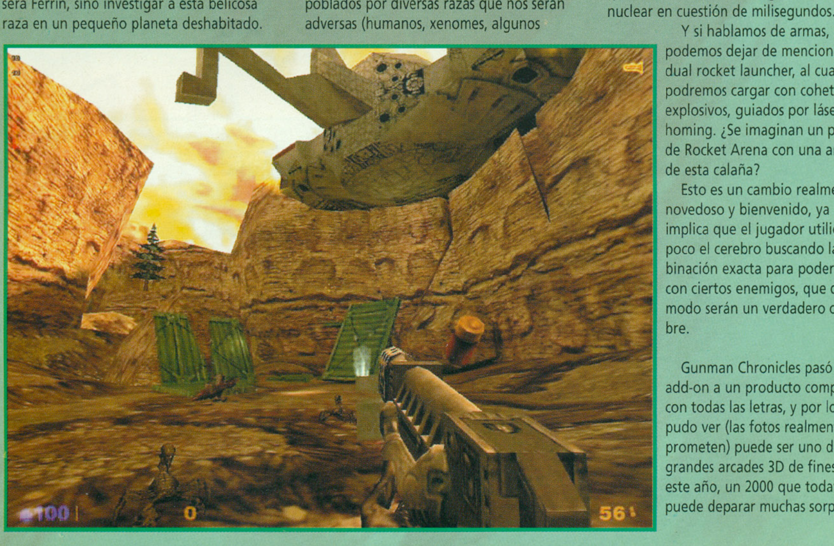
La última víctima de los Xenomes es un conjunto de planetas conocido como Ferrin, un mundo tecnológico que ha conseguido unir dos planetas gracias a un sofisticado y complejo sistema que los Xenomes piensan destruir.

Afortunadamente, nuestro destino no será Ferrin, sino investigar a esta belicosa raza en un pequeño planeta deshabitado. Nuestro fin será el investigar el por qué de las ansias destructivas de estos aliens, cuál es el método que utilizan para moverse de planeta en planeta, y si están controlados por una inteligencia superior (¿alguien dijo Starship Troopers por ahí?) y si es así, dónde se localiza... Como pueden ver, las respuestas a todos estos interrogantes descansan en nuestra habilidad para sobrevivir en estos extraños mundos.



La gran novedad: El arsenal modificable

Hasta acá, las novedades no parecen ser demasiadas, y la historia -aunque atrapante- parece tener bastantes puntos en común con el mismísimo Half-Life y con la mencionada película de Verhoeven. A nuestro parecer, la gran sorpresa de GC puede venir por el lado de las armas, que son maravillosas. La razón es sencilla: Los mundos están poblados por diversas razas que nos serán adversas (humanos, xenomes, algunos robots y otras yerbas) por lo que será necesario emplear una táctica diferente para destruirlos. Puede existir la posibilidad de que un arma sea implacable contra los Xenomes, pero que ni le haga saltar la pintura a un gigantesco robot; por lo que deberemos realizar ciertas modificaciones a la programación de alguna arma para que sea efectiva contra el nuevo oponente. Esto también será aplicable a la cantidad de poder que le queramos conferir a nuestras matracas, ya que es sabido que no se necesita el mismo poder para acabar con un pequeño alacrán que con un mastodonte de 200 toneladas. Un cambio en el switch y ¡presto!, de insecticida hogareño a bomba nuclear en cuestión de milisegundos.



Y si hablamos de armas, no podemos dejar de mencionar el dual rocket launcher, al cual podremos cargar con cohetes explosivos, guiados por láser, o homing. ¿Se imaginan un partido de Rocket Arena con una armita de esta calaña?

Esto es un cambio realmente novedoso y bienvenido, ya que implica que el jugador utilice un poco el cerebro buscando la combinación exacta para poder acabar con ciertos enemigos, que de otro modo serán un verdadero calambre.

Gunman Chronicles pasó de ser add-on a un producto completo con todas las letras, y por lo que se pudo ver (las fotos realmente prometen) puede ser uno de los grandes arcades 3D de fines de este año, un 2000 que todavía nos puede deparar muchas sorpresas.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: id Software / Activision
INTERNET: www.activision.com
FECHA DE SALIDA: Fines de 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

Quake III Team Arena

La arena está en reparaciones... ¡Disculpe las molestias ocasionadas!

Por Martín Varsano

Creemos firmemente que se ha hablado mucho acerca de la "gran disputa" por la corona de los arcades 3D entre Quake III Arena y Unreal Tournament, y para ser sinceros, casi nada se ha sacado en limpio, salvo el hecho de reconocer (esto por el lado de los fans del producto de John Carmack) que Unreal Tournament tenía a su favor el hecho de poseer una mayor cantidad de modos de juego, algo que parece habérsele quedado en el tintero a id Software. A fin de año, todos los seguidores de Xaero y compañía vamos a poder sentir que la balanza se nivelará un poco a nuestro favor con la salida de Quake III Team Arena, una expansión producida "en casa" por la compañía, y que piensa tapar algunos baches en la gran arena virtual...







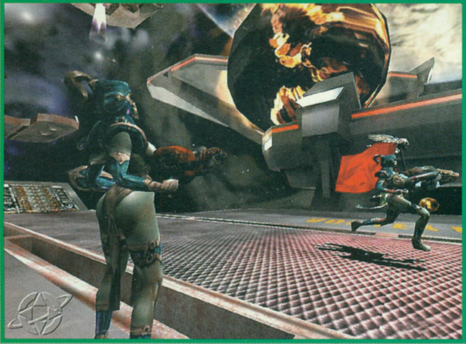
Ahora bien, no podemos ignorar el hecho de que este "favor" que nos hace id Software no es gratuito, sino que tiene forma de un pack que habrá que pagar como un cristiano, aunque todos internamente sepamos que estas modificaciones deberían haberse incluido en el producto original, un título que todavía tiene vigencia en locales donde se suelen jugar partidas multiplayer por LAN o en la gran red, pero que tiene unos cuantos meses de antigüedad... Pero qué se le va a hacer, a JC se le perdona todo, más teniendo en cuenta que si está de buen humor tal vez adelante la fecha de salida de Doom III (perdonen, es más que nada una expresión de deseo). Por este motivo, no es ilógico que Carmack haya puesto tanta responsabilidad sobre los hombros de su propia empresa. Nada de "third parties", la reputación de Quake está en juego. Y los esfuerzos están más que justificados, ya que la expansión comienza a vislumbrar un nivel de calidad realmente espectacular.

Veamos qué es lo que nos trae esta nueva arena:

A trabajar en equipo

Primeramente, el fuerte de la expansión, y como su nombre lo indica, será el trabajo en equipo. Se sabe que JC y Cía son grandes observadores de todo lo que ocurre en el mundillo de los videojuegos, y habría que estar ciego (y sordo) para obviar la





innegable popularidad que están obteniendo ciertos juegos y modificaciones, que hacen hincapié en la cooperación de varios jugadores para acabar con un grupo similar, pero que de casualidad se encuentran en el otro bando. La sola mención de la modificación para Half-Life, Counter-Strike (de la cual pueden averiguar más en el informe especial de este mes) o la inminente salida de Tribes 2, demuestran que el interés del público está orientado a este tipo de encuentros. Por esa razón Q3T Arena va en esa misma dirección.

Ahora vamos a contarles cuáles son los modos de juego que se incorporan en esta esperada expansión:

- **Harvester:**

Este modo de juego es bastante interesante. El fin del mismo consiste en recolectar las calaveras de nuestros oponentes fraggeados, para luego llevarlas hasta nuestra base. El problema es que si nos matan mientras llevamos las calaveras recolectadas, éstas se pierden, por lo que será necesario comenzar nuevamente la "cosecha".

- **1 Flag CTF (Capture the Flag):**

Casi todos los jugadores de la saga Quake conocen el modo de juego "Capture the Flag". La variación que encontraremos en Q3T Arena consiste en que sólo hay una bandera, y que no hay que llevarla a nuestra base, sino a la enemiga. Como pueden imaginarse, este modo de juego seguramente va a generar una gran cantidad de frags para ambos equipos. ¡Carne por doquier!

- **Overload:**

El último modo de juego que se va a incorporar es bastante sencillo, pero no por eso menos efectivo. Cada equipo tiene en su base un obelisco, y la finalidad del juego es destruir el obelisco contrario.

¿Dónde consigue esos maravillosos juguetes?

Muchos de ustedes, que no se pudieron aguantar las ganas y estuvieron viendo las fotos que acompañan esta nota, se estarán preguntando qué son los nuevos chiches que la minita muestra orgullosa. Bueno, es parte del novedoso arsenal con el que contaremos en la expansión. Primeramente está la Nail Gun, parecida a la Shotgun pero más poderosa. Luego tenemos la Chain Gun, harto conocida por todos los amigotes que jugaban a Doom y veían cómo la munición bajaba de manera alarmante, y por último está una nueva bomba conocida como "Kamikaze", que al activarse causa una tremenda explosión que liquida todo en un cierto radio. Sí, ese globo de magma del cual está huyendo la muchacha en la foto es el Kamikaze. ¡Si lo llegan a ver en el luego procuren hacer lo mismo...!

Como pueden ver, la expansión ha tardado un poco en salir, y para ser sinceros debería ser un patch más que un pack... Pero viendo la alegría que nos va a causar, y teniendo en cuenta que seguramente para cuando Quake III Team Arena esté disponible habrá muchas más sorpresas, levantamos nuestros rocket launchers en un brindis por los frags futuros...

¿Y los power-ups?

Tal vez los modos de juego les resulten interesantes, pero no han leído nada hasta que vean los nuevos power-ups que se van a poder recolectar en la expansión. ¡Hacen que el Quad-Damage parezca un juego de niños!

- **Double-Up**: Dobla el poder del arma en posesión. O sea que un rocket launcher sería un mini BFG, ¡guau!
- **Scout**: Nos saca la armadura pero nos permite correr como condenados. Con este power-up podremos acercarnos a la base enemiga para ver qué traman nuestros contrarios. Pero ojo, que somos débiles como un recién nacido...
- **God**: 200 de vida y 200 de escudo. ¿Qué tul?
- **Ammo**: Con este power-up nuestra munición se recargará sola.
- **Invulnerability Shield**: Nos protegerá de todo, exceptuando las minas y granadas.
- **Teleporter**: Algo así como el Personal Teleportator, pero con una animación mucho más "cool".

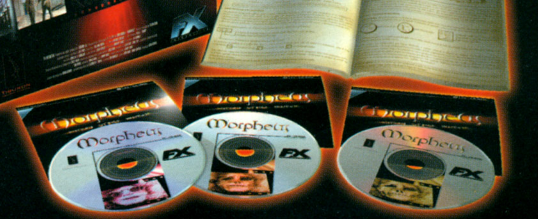
Morpheus

MISTERIO INTRIGA SUSPENSE

Descubre Morpheus a fondo en:

www.fxplanet.com

**MORPHEUS INCLUYE 3 CDs
Y EL "DIARIO DE EXPLORADOR"
CON PISTAS E INSTRUCCIONES**



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Illusion Softworks / Talonsoft
INTERNET: www.mafia-game.com
FECHA DE SALIDA: Finales del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

Mafia: City of Lost Haven

Al margen de la ley



Por Santiago Videla



Tiempo atrás y con un juego del que nadie esperaba demasiado, la gente de Illusion Softworks logró lo que hasta ahora nadie pudo repetir: hacernos quedar despiertos hasta horas que ni siquiera imaginábamos, enajenados a más no poder con Hidden & Dangerous.

De más está decir que poco después y por una amplia mayoría de votos, H&D fue elegido nuestro Juego del Año de 1999, y ahora que sabemos que Mafia se aproxima, y que está siendo desarrollado por la misma gente, me parece que las razones para esperar algo muy grosso salen sobrando.

Vení que te quemo

Según parece y como era de esperarse, Mafia tendrá algunos puntos en común con Hidden & Dangerous, sólo que estará ambientado en la Norteamérica de los años 30 y más orientado a la acción y se verá en tercera persona.

Si bien no se dieron a conocer detalles puntuales sobre el argumento, se sabe que se desarrollará a lo largo de 20 misiones relacionadas entre sí, en las que tendremos que cumplir toda clase de tareas, muchas de las cuales no serán de lo más honestas; por ejemplo recaudar dinero en concepto de contribuciones para protección (de nosotros mismos, claro), proteger mercadería de contrabando, deshacerse de los soplones y, por supuesto, ¿qué sería de un juego de gángsters sin algunos escandalosos robos a bancos o asesinatos en la vía pública?

Para este proyecto, Illusion Softworks está usando su nuevo engine conocido como Insanity 2, que entre otras cosas también dará vida al título más esperado por todos aquí en la editorial, y que no es otro más que Hidden & Dangerous 2.

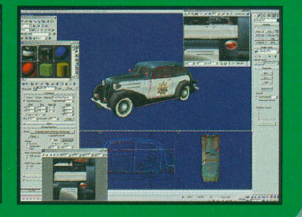
Con esta nueva tecnología, sus creadores aseguran que están logrando una serie de escenarios con una ambientación y un nivel de detalle nunca vistos. Entre otras cosas, una de las metas del equipo de Illusion es crear un entorno que respete hasta los más insignificantes detalles de una típica ciudad estadounidense de los años 30. Pero esto del detalle no sólo se irá en el armado de la ciudad, sino que también pretenden conseguir que todo lo que nos rodea sea lo más parecido posible a como eran las cosas en esos tiempos, agregando detalles como un tráfico bastante nutrido en las calles y gente caminando de aquí para allá.

Y precisamente aquí es donde entra otro de los elementos que hacen que todo esto

La tecnología de los matones

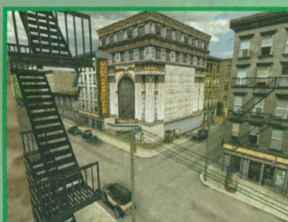
En estas imágenes podemos ver algunos de los modelos originales que actualmente están siendo armados en 3D Studio Max, para luego ser exportados al formato que usará el juego.











se vea muy pero muy bien, y es que además de la nutrida gama de acciones que nuestro personaje será capaz de hacer, también tendremos la oportunidad de manejar hasta 60 modelos de autos diferentes, cosa que dará origen a las más variadas persecuciones y tiroteos sobre ruedas.

No cabe duda que viendo algunas de las imágenes que acompañan esta nota puede apreciarse una mínima porción de lo que puede llegar a ser esto si todo llega a salir bien, pero la cosa no termina aquí, porque según los comentarios hechos por los mismos responsables del juego, los diferentes vehículos que estarán a nuestra disposición usarán la física más realista jamás vista en un juego de estas características, lo cual ya habla de planes más que ambiciosos (y tal vez demasiado), pero ¡momento!, porque todavía hay más.

Aparentemente los vehículos también tendrían un modelo de daños bastante preciso, por lo que sus carrocerías se deformarían con los choques hasta dejarlos inutilizados.

La única noticia que no fue muy bien recibida por estos lugares, es que a pesar de que Mafia contará con soporte para varios modos de juego en Multiplayer, por las características de la historia ninguno de estos modos incluirá el juego en modo cooperativo como sucedía en Hidden & Dangerous.

De todas formas, en cualquiera de los siete modos Multiplayer que supuestamente serán incluidos podrán usarse los vehículos, para que el descontrol sea aún mayor; digamos una onda Grand Theft Auto en 3D, sobre todo si hay más de 8 personas dándose con todo.

Parecería que a pesar de sonar más ambicioso de lo acostumbrado, Mafia está en estado bastante avanzado y lo mejor es que aparentemente todo está saliendo como se había planeado (ojalá) por lo que es muy posible que para fines de este año podamos salir a adueñarnos de las calles junto con nuestros pandilleros colegas.

Espero que esta vez la gente de Illusion haya aprendido de los errores cometidos con Hiddden & Dangerous y dedique un poco más de tiempo a la fase de testeo de la versión final para que los molestos "bugs" no empañen lo que casi con seguridad será un título imperdible.

COMPAÑIA: Particle System
DISTRIBUYE: Infogrames

Independence War 2

DESCRIPCION

El primer Independence War será recordado eternamente por aquellos que tuvieron el placer de vislumbrarlo, allá por 1998, gracias a sus exquisitas imágenes renderizadas y a su novedoso sistema de juego, que incluía tomar el rol de Capitán de una flota interestelar al mando de inmensas astronaves y una tripulación de 40 oficiales. Entonces Independence War no requería el uso de una placa aceleradora, porque ni falta que le hacía. Gigantescas estaciones orbitales que proteger, inmensas lunas cubiertas de enemigos y una miríada de naves en movimiento servían como fondo para una estructura de misiones que fueron realmente de lo mejor.

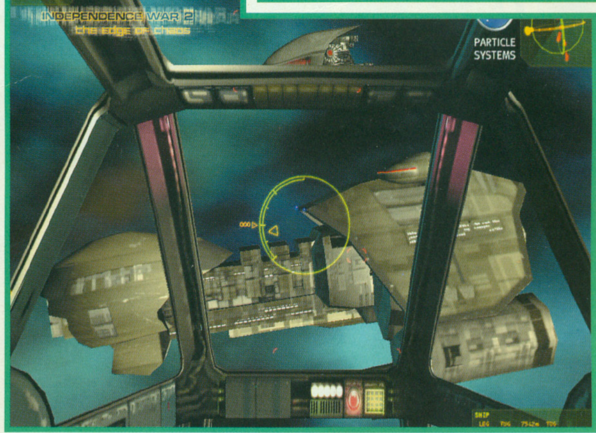
Ahora, Particle System se viene con unos nuevos efectos visuales en 3D que prometen superar cualquier expectativa. Independence War 2 toma lugar 100 años después del primer título, cuando la Nueva Alianza vende al mejor postor los portales de aceleración necesarios para navegar por la galaxia. Una gran batahola se desatará entre piratas y comerciantes. Una guerra que habrá que pelear con toda nuestra fuerza de ataque. La historia nos cuenta las aventuras de Cal Johnston, nuestro protagonista, en un total de 60 misiones en las que tendremos 40 armas diferentes para quemarles el bocho a los enemigos. Habrá 16 sistemas estelares de libre navegación y un tráfico "dinámico" que simulará la realidad espacial del futuro.

Sin duda, y como pueden ver en estas imágenes exclusivas del simulador, Independence War 2 será uno de los mejores juegos que tendremos la oportunidad de probar este glorioso año 2000.










Sidewinder
joystick
Sidewind
joyst
Microsoft
Microsoft
Gracias al conector USB, el nuevo SideWinder Joystick está listo para ser conectado a tu máquina permitiéndote disfrutar de la acción en segundo sin necesidad de instalar ningún software previo. Para más información, por favor diríjanse a esta página:
http://www.microsoft.com/products/hardware/sidewinder/devices/Joy/default.htm
Microsoft

TACTICAL ESPIONA

METAL G

SOLI

A fines de 1998, la compañía japonesa Konami, bien conocida por sus incontables éxitos en diferentes plataformas, asombró al mundo con un título para PlayStation que incluso hoy sigue figurando entre lo mejor de lo mejor.

Con un guión digno de pasar a la pantalla grande y un despliegue técnico que todavía sigue asombrando, rápidamente Metal Gear Solid se convirtió en una verdadera leyenda que, hasta este momento, muchos usuarios de PC no conocían.Afortunadamente gracias a una serie de acuerdos entre Konami y Microsoft, este impresionante clásico acaba llegar a las pantallas de nuestras PC, para que todos aquellos que se lo perdieron en su momento puedan alucinar con las imperdibles aventuras de Solid Snake. En esta nota les contamos todos los pormenores como sólo XPC puede hacerlo.

• Caos en Alaska

Mar de Bering, Alaska. Tras perder contacto con una instalación para el tratamiento y desarme de armas nucleares en la isla Shadow Moses, se recibe una transmisión en la que se confirma que la base ha sido tomada tras un ataque terrorista por parte de fuerzas especiales equipadas con tecnología de última generación.

Poco después, y con el completo control de la isla en sus manos, los terroristas amenazan al gobierno de los Estados Unidos exigiéndole que se les entreguen los restos de su antiguo líder, un hombre conocido como Big Boss.

De no cumplir con sus demandas en 24 horas, han asegurado que lanzarán un devastador ataque nuclear contra una ciudad norteamericana.

Como parte de una operación encubierta, nuestro solitario protagonista (Solid Snake) se prepara para enfrentar sin ningún tipo de ayuda la peligrosa misión de infiltrarse en la isla para rescatar a dos importantes rehenes: el jefe de una organización relacionada con el Pentágono y el presidente de una corporación encargada de la producción de armas de avanzada tecnología, y además averiguar si los terroristas tienen realmente la capacidad para lanzar un ataque nuclear. De ser así, obviamente deberá encontrar la manera de neutralizar la amenaza antes que se cumpla el plazo.

Luego de su exitosa participación en los dos títulos anteriores de la saga Metal Gear (que salieron hace ya varios años en formato de 8 bits para computadoras MSX), Snake vuelve a la acción, pero su presencia en esta misión no es para nada casual ya que quienes están al mando del comando terrorista pertenecen a una unidad especial lla-



GE ACTION

Por Santiago Videla

GEAR

D

mada Fox-Hound, de la que él fue miembro tiempo atrás, por lo que es el más indicado para combatirlos.

A partir de su llegada a la isla, una impecable trama plagada de misterio y sorpresas empezará a desenvolverse, dando lugar a uno de los juegos de acción más espectaculares de todos los tiempos, así que vayan preparando una buena dotación de baberos.

Y comienza la función

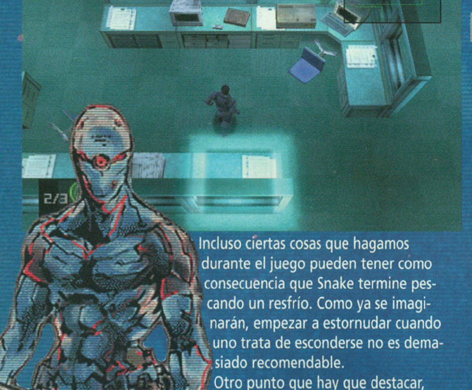
Desde que fue anunciado algunos meses atrás, ya todos por aquí estábamos a la espera, y no hace falta mencionar la alegría que nos produjo el tener a Metal Gear en nuestras manos.
Afortunadamente, la espera no fue en vano y muchas de las dudas que muchos de nosotros teníamos acerca de una conversión directa de PlayStation desaparecieron al poco rato de estar jugándolo, en nuestro caso, una vez más.
Lo más asombroso de todo esto, es que parece mentira que un juego que ya está por cumplir 2 años todavía sea capaz de aplastar a títulos recientes, pero basta con verlo para darse cuenta por qué.
Con un estilo de juego que combina acción con aventura de una forma nunca antes vista, todo esto acompañado por un excepcional guión salido del bocho del genial Hideo Kojima, Metal Gear ofrece una experiencia atrapante como pocas, por ser algo que incluso hoy en día podría calificarse como revolucionario.
A diferencia de otros juegos de este tipo, la acción de Metal Gear está basada en el concepto de usar la fuerza sólo en situaciones extremas o como último recurso, ya que nuestra principal arma aquí será la habilidad para pasar desapercibidos ante enemigos que casi siempre nos superan ampliamente en número y no tendrán ningún reparo en llovernos de plomo al descubrirnos.
Por supuesto que jugar de esta manera no es tan sencillo como puede parecer en un principio, especialmente si tenemos en cuenta que los chicos malos suelen reaccionar y salir a ver qué sucede en caso de que hagamos mucho ruido al movernos, como ser al caminar sobre un piso metálico o pisar charcos de agua. Aunque también detalles como las huellas que dejamos al andar por la nieve pueden ser la causa de que terminemos siendo descubiertos.

Compañía / Distribución: Konami / Microsoft
Internet: www.mgspc.com
Requerimientos Mínimos: Windows 95 / 98 / NT, Pentium II 233MHz, 32 MB RAM, 100 MB libres en el disco rígido y 50 MB libres para memoria virtual (en caso que tengan menos de 64 MB de RAM, placa de video compatible con Direct3D, CD-ROM 4x





que se desarrolla la acción, es la participación y los diálogos de todos los personajes importantes (ya sean buenos o malos). Cada quien tiene una personalidad que al avanzar el juego se va desarrollando de una manera excelente. La calidad de las voces usadas no se queda atrás, dándole a cada situación un verdadero ambiente de película, algo que pocos juegos logran. En caso que la idea de evitar la violencia no nos agrade demasiado, tenemos una muy buena variedad de armas y juguetes bélicos con los que podremos calentar un poco el ambiente, aunque al terminar el juego (con cualquiera de sus dos finales) la cantidad de gente que hayamos eliminado jugará en contra a la hora de repartir los puntajes por habilidad.



Incluso ciertas cosas que hagamos durante el juego pueden tener como consecuencia que Snake termine pescando un resfrío. Como ya se imaginarán, empezar a estornudar cuando uno trata de esconderse no es demasiado recomendable.
Otro punto que hay que destacar, además del impresionante ritmo con el

De PlayStation a PC

No hace falta recalcar que basta con ver a Metal Gear Solid unos momentos para darse cuenta que estamos ante una de las mejores conversiones que se hayan hecho hasta la fecha de un juego de otra plataforma, como por ejemplo la PlayStation; sobre todo si tenemos en cuenta que la mayoría de los títulos que de vez en cuando se pasan de consolas a PC por lo general terminan siendo muy flojos. Con excepción de algunas situaciones muy particulares, que originalmente estaban planeadas para que el jugador interactuara con el hardware de la PlayStation (como por ejemplo el encuentro con Psycho Mantis, en donde además de mostrarnos sus poderes usando el sistema de vibración del control Dual Shock, o de leernos la mente buscando saves de otros juegos de Konami en el memory card, Psycho Mantis podía anticipar nuestros movimientos, así que la única forma de atacarlo con efectividad era conectando el control en el Port del jugador número dos), el resto del juego es una réplica fiel del original.
Lógicamente por la gran diversidad de configuraciones propias de

las PC, y por el hecho que a pesar de que existe el soporte para Force Feedback no está muy difundido, este tipo de detalles (que sólo se encontraban en dos momentos del juego) han sido removidos, pero con la precaución de adaptar las secuencias y los diálogos a lo que sucede ahora.

Un detalle que llama mucho la atención es que, pese a que los modelos de los distintos personajes usan una cantidad de polígonos bastante reducida con respecto a otros juegos 3D (de hecho siguen siendo los mismos modelos usados en PlayStation), se siguen viendo tan espectaculares como hace dos años.

Incluso en resoluciones como 1024x768, en donde normalmente los modelos demasiado simples se notarían más de la cuenta, el impecable laburo de diseño que en su momento ocupó las noches de los muchachos de Konami vuelva a rendir sus frutos una vez más.

Los movimientos de cada personaje también son algo para destacar y, a pesar que Snake no puede saltar, la variedad de cosas que puede hacer es estupenda.



Tal y como era de esperarse, en donde más se notan los orígenes de este juego es en las texturas, ya que en las resoluciones más altas algunas de ellas se ven algo pixeladas y un poco lavadas, por el hecho de que la resolución en la que se trabaja en PlayStation es mucho menor.

De todas formas, da la impresión de que muchas texturas fueron adaptadas o al menos retocadas, porque el juego se sigue viendo tan impresionante como siempre, sin importar en qué resolución esté.

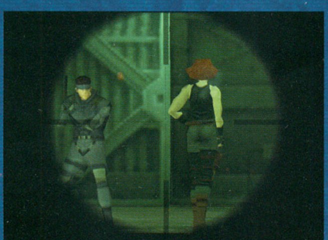
La calidad y el diseño de los escenarios son otros de los puntos más brillantes de esta producción, cosa que se ve complementada por un manejo de cámaras excelente, que no nos pierde el paso ni por un segundo y siempre nos toma desde los ángulos más cómodos para encarar la acción.

Las secuencias intermedias, hasta la introducción, están hechas con el engine del juego, que ya de por sí es excelente, y aunque carecen del efecto que en PlayStation distorsionaba la imagen y hacía que estas secuencias se viesen un poco mejor, el resultado final es más que satisfactorio.

A pesar que esta conversión salió mucho mejor de lo que me esperaba, también tiene un par de puntos flojos en la parte técnica, que posiblemente se deban a las obvias diferencias entre el hardware de la consola de Sony y el de las PC.

Un ejemplo de esto es el efecto de transparencia que utiliza el ninja, que también se nota al estar viendo en primera persona debajo del agua. Al aparecer en pantalla, inexplicablemente hace que incluso en las más poderosas máquinas el juego sufra una pérdida de velocidad notable.

Esto posiblemente se deba a que en lugar de haber hecho este efecto de nuevo para la versión de PC, se terminó emulando en cierta forma algo que la PlayStation hace por hardware y, si bien hay una opción que nos permite deshabilitar este efecto y reemplazarlo por algo más sencillo para evitar este inconveniente, creo que podría haberse mejorado un poco,



sobre todo si pensamos que en juegos que no le llegan ni a los talones a veces se ven efectos mejores.

Otra consecuencia de la conversión es que casi todo lo que originalmente estaba echo en 2D, como por ejemplo las pantallas de los menúes, indicadores y todo ese tipo de cosas, se ve bastante pixelado en resoluciones altas, y en el caso del texto es algo que queda muy desprolijo.

La música y el sonido también son algo para recordar y en gran medida ayudan a crear la genial ambientación que es moneda corriente durante todo el desarrollo de la aventura, ¡que no afloja ni por un segundo!

Lo miren por donde lo miren...

Metal Gear Solid Integral ha resultado ser un verdadero juegazo, que a pesar del paso del tiempo nos ha vuelto a asombrar a todos. Cabe destacar que la versión de PC corresponde a la última edición que fue lanzada, que además del juego en su modo normal incluye un modo llamado VR Missions, en el que podremos jugar 300 misiones de entrenamiento con una amplia gama de modalidades, muchas de las cuales nos plantearán retos más complicados, como por ejemplo resolver una serie de asesinatos, entre otros.

Para los más fanáticos y los más pacientes, uno de los modos que se irán habilitando les permitirá hacer un par de misiones usando al Cyborg Ninja como personaje.

En pocas palabras, si tuvieron la suerte de jugar la versión original de PlayStation, las notables mejoras que ofrecen las resoluciones que maneja la versión de PC son una muy buena razón para jugarlo nuevamente.

Ahora bien, en el supuesto caso que todavía no lo conozcan, creo que ya es momento que se enteren por qué Metal Gear tiene tanta fama, así que ni se les ocurra dejarlo pasar... ¿OK?

XTREME PC — **EL PROMEDIO**

QUE TIENE: Una espectacular conversión de uno de los juegos más alucinantes de la historia.
LO QUE SI: El guión, los personajes, las voces, los diálogos, la música, el sonido, la ambientación, los gráficos, la jugabilidad.
LO QUE NO: Tener habilitado el efecto de transparencia del ninja implica una notable pérdida de velocidad cuando aparece en pantalla. Algunas texturas se ven algo lavadas y pixeladas. La mayoría de los gráficos 2D se ven muy pixelados. Snake sigue caminando debajo del agua (al principio del juego).

92%
CLASICO

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

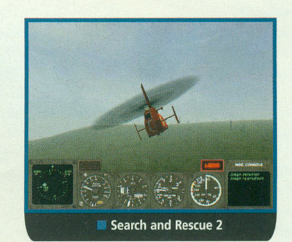
69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...


Carmageddon TDR 2000


Search and Rescue 2

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC



Homeworld: Cataclysm 92%



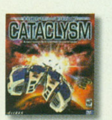
Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Barking Dog Studios / Sierra Studios / GTC Ribbon
INTERNET: www.sierrastudios.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 6x, 100 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP, Serial/Módem/IPX, o LAN. Máximo 8 jugadores.

PREMIO X XTREME

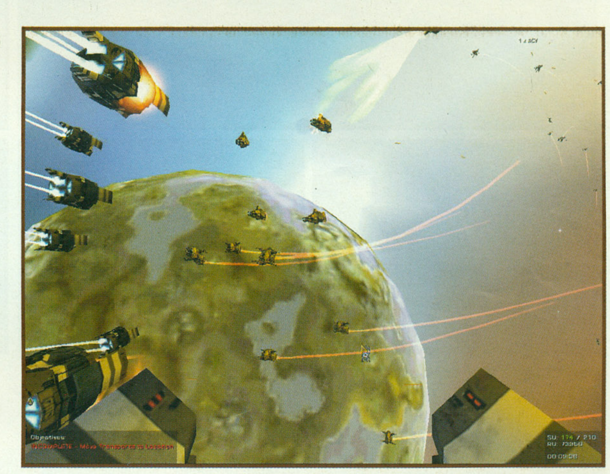
Homeworld: Cataclysm



La secuela del mejor RTS de 1999 vuelve más Bestia que nunca

Por Santiago "The Beast" Videla

Todos los fanáticos lo pedían a gritos y a pesar de que se hizo rogar bastante, finalmente este sorprendente título, con más sabor a segunda parte que a una simple expansión (de hecho corre sin necesidad de tener instalado a Homeworld) ya va camino a convertirse en uno de los mejores y más vendidos juegos de estrategia en tiempo real del año, tal como sucedió con su versión original.



Como dije en otras oportunidades, no es muy común que una expansión termine siendo mejor que el título original, pero en el caso de Cataclysm la cosa va todavía más allá, porque ésta es la primera vez que veo un agregado que esté tan cerca de pasar como una continuación.

Realmente no cabe la menor duda que el trabajo que la gente de Barking Dog Studios se ha tomado es digno del mayor reconocimiento, no solo por haber refinado un juego ya de por sí impecable, sino también por haber creado una historia bastante más elaborada de lo que estamos acostumbrados a ver en esta clase de títulos.

En una galaxia más lejana que la de Lucas

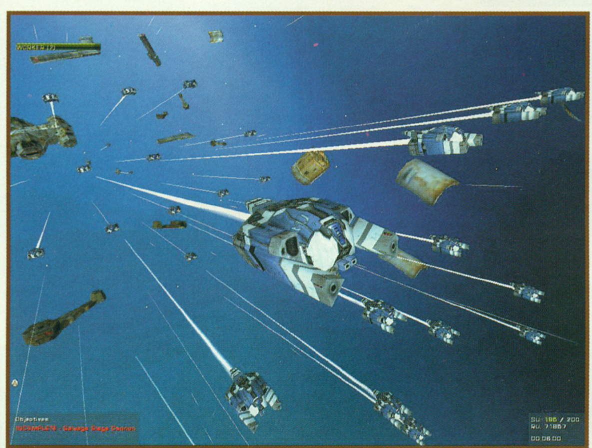
Quince años han pasado desde nuestra histórica llegada al lejano mundo de Hiigara (antiguo hogar de nuestra civilización) y desde entonces los conflictos entre los nuevos colonos y el antiguo imperio Taaidan por el control de este mundo han ido aumentando.

Nuestra participación en Cataclysm comienza al mando de una nave minera tripulada por gente de uno de los tantos clanes (los Somtaaw) que decidieron regresar al espacio en búsqueda de nuevos horizontes y, al explorar una región cercana a Hiigara en búsqueda de recursos, responde a un pedido de auxilio de una división de defensa del planeta que está bajo un intenso ataque por parte de la flota imperial.



Poco después y en medio de lo que parecía una de esas tantas misiones de rutina para nuestras fuerzas, el descubrimiento de una señal de auxilio de origen desconocido hará que seamos testigos del despertar de una nueva y peligrosa amenaza, que ha estado prisionera en el espacio por más de un millón de años.

Esta entidad conocida como "The Beast", o si prefieren "La Bestia", tiene la particularidad de infectar otras naves, destruyendo los cuerpos de sus pilotos y usando sus tejidos para interconectar los sistemas en cuestión de segundos y de esa forma tomar el control de las mismas, por lo que encontrar los medios para combatirla no será tarea fácil.













Un retoque por aquí, otro por allá y...

Con una historia sumamente atrapante y llena de sorpresas, de la que sólo les acabo de contar una pequeña parte, Cataclysm nos introduce a un nuevo y alucinante capítulo de la serie Homeworld, que además aporta muchas novedades importantes en todo lo hace a las características y la funcionalidad de las naves (no sólo por sus nuevos modelos).

Desde el principio tendremos que ir acostumbrándonos poco a poco a encarar la acción de una forma bastante diferente a la de Homeworld. Muchas de las acciones que anteriormente hacíamos con diferentes tipos de naves, por ejemplo buscar recursos, reparar y capturar, ahora forman parte de una misma unidad y a pesar de que en un principio cada nave tiene una sola función, por medio de una serie de mejoras o "Upgrades" podemos ir adaptándoles nuevas habilidades; como en el caso de los "Workers", que además de funcionar como los antiguos "Harvesters" podrán ser reacondicionados para cumplir las tareas que anteriormente eran exclusividad de otras naves, como ser las "Repair Corvettes", "Support Frigates" y "Salvage Corvette", por nombrar algunas.

En el caso de las naves de combate, como los cazas, con tan sólo un par de reformas podemos lograr que dos naves se acoplen para generar una variante más poderosa, pero un poco más lenta, o volver a separarlas si lo que precisamos es mayor velocidad.

A su vez, la mayoría de estas unidades cuentan con un ataque o una función especial (a veces puede haber más de uno), que podremos usar en caso de emergencia y que en más de una ocasión nos puede ayudar a zafar de algún ataque sorpresa.

Esto también hace que la amplia variedad de cazas de todo tipo que existían antes se concentre en una o dos unidades, capaces de cumplir con todas las funciones para las que antes necesitábamos armar una verdadera ensalada de unidades en escuadrones más numerosos.

Tal vez la novedad más notoria que incorpora Cataclysm es la estructura de nuestra nave principal, ya que está dividida en módulos que pueden ser construidos o mejorados por separado y cada uno de ellos cumple ciertas funciones específicas, como por ejemplo construcción de unidades, desarrollo de nuevas tecnologías, detección de unidades avanzadas, procesamiento de recursos y todo lo relacionado con el manejo de las principales funciones de la flota. De este modo tenemos las funciones que antes eran prioridad de naves como las "Research Ships", "Proximity Sensor", "Sensor Array", etc, dentro de una misma estructura.

Igualmente, pese a que esto de los módulos resulta sumamente práctico, a la hora de combatir hay que tener más cuidado que antes, porque cada uno de ellos puede ser destruido por separado y el tiempo que se pierde al reponerlos nos puede llegar a costar caro.

Otro detalle que fue modificado es que ahora el accionar de ninguna de nuestras naves está limitado por el combustible, cosa que nos da plena libertad para ocuparnos exclusivamente del lado estratégico; por otro lado, el límite de unidades que podemos tener es mucho más estricto que en Homeworld e incluso capturar unidades enemigas es mucho más complicado, obligán-

donos a planear tácticas más refinadas y por supuesto a cuidar más a nuestras unidades.

La interface a la que Homeworld ya nos había acostumbrado ha sido notablemente mejorada con varias funciones que, además de simplificarla, la hacen más práctica a fin de darnos una mayor comodidad.

Algunas de estas nuevas opciones nos sirven para que con un simple clic la cámara se centre en cualquier evento importante.

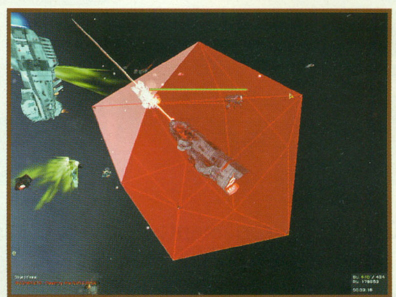
Si se trata de detalles meramente estéticos, también tenemos la opción de ver la acción desde el asiento del piloto de la nave que seleccionemos, cosa que aunque no resulta muy práctica a nivel táctico, visualmente es una razón más para caer presa de los múltiples encantos de esta verdadera joyita.

La estructura de las misiones en sí es algo que se ha mejorado y mucho, no sólo por la mayor variedad, sino porque además de que tienen varios de eventos pre-armados en su desarrollo, nos hacen interactuar con otras naves o flotas importantes a lo largo de la campaña, dándole un poco más de credibilidad a lo que vamos haciendo.

Las geniales etapas de entrenamiento, que en su momento supieron cosechar las alabanzas de mi estimado colega, el Dr. Picor, siguen estando presentes para convertir al más inexperto de los novatos en todo un capo en tan sólo unos minutos.

Igualmente, para aquellos que les cueste un poco más seguir el movido ritmo del juego, se han incluido diferentes niveles de dificultad, para que todos queden contentos.

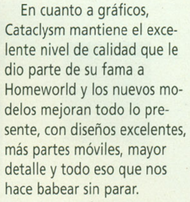
A diferencia de Homeworld, en el modo para un solo jugador de Cataclysm sólo



podemos usar una raza, lo cual es comprensible teniendo en cuenta las características de la historia, pero lo bueno es que todas las naves que estaremos usando son nuevas, al igual que algunas de las que usará el enemigo.

En modo "Multiplayer", en cambio, también podemos jugar del lado de "La Bestia" y controlar un sinnúmero de unidades infectadas por la misteriosa criatura, para enfermar a nuestros oponentes a más no poder en partidos con hasta 8 jugadores al mismo tiempo. Cataclysm también incluye un editor de escenarios especialmente preparado para armar niveles "Multiplayer".

Pese a que en muchos momentos del juego también veremos unidades ya conocidas de las razas del juego anterior, éstas no han sido incluidas en el modo "Multiplayer" por estar en amplia desventaja tecnológica con respecto a las nuevas, por lo que a la mayoría de ellas sólo las veremos aparecer durante la campaña.



En cuanto a gráficos, Cataclysm mantiene el excelente nivel de calidad que le dio parte de su fama a Homeworld y los nuevos modelos mejoran todo lo presente, con diseños excelentes, más partes móviles, mayor detalle y todo eso que nos hace babear sin parar.

Las secuencias que aparecen entre cada misión siguen siendo dibujadas a mano (en su gran mayoría) y en tonos de gris, respetando el estilo tan particular que usó Homeworld en su momento.

La música también tiene el estilo característico de esta saga y aunque en todo momento es de primera, si tengo que elegir entre ambos títulos me quedo con la del juego anterior.

El sonido en cambio ha resultado bastante mejorcito, muy especialmente en la parte de ambientación y las voces.

En definitiva

Basados en un "engine" que todavía tiene cuerda para rato y además rebosa calidad por los cuatro costados, los muchachos de Barking Dog Studios se han mandado una brillante producción que dejará sin dormir por un buen rato a los fanáticos de la versión anterior.

Plagado de detalles, con una historia espectacular y 17 inolvidables misiones en su modo "Single Player", Cataclysm es la respuesta a los rezos de todo aquél que después de terminar con Homeworld se quedó pidiendo más.

Lo único que tengo para agregar es que luego de haber terminado este juego ya lo estoy extrañando, por lo que espero que alguien escuche las plegarias que vendrán de aquí en más.



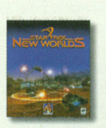
XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La primera expansión oficial e independiente de Homeworld.
LO QUE SI: La historia. Los nuevos diseños. Los gráficos. Los efectos. La estructura de las misiones. Las nuevas modificaciones. La interface. La música. Los efectos de sonido... ¿me estoy olvidando algo?
LO QUE NO: Necesita mucha máquina para funcionar como corresponde y en medio de un combate a gran escala eso puede ser un problema.

92%
CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: 14 Degrees East / Interplay
INTERNET: www.interplay.com/stnewworlds
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, 400 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP, Serial/Modem/IPX, o LAN. Máximo 3 jugadores.



Star Trek New Worlds

Donde temerariamente llegan todos los juegos de Star Trek...

Por César Isola Isart

El bombardeo de productos que salen bajo la licencia de esta serie no se detiene y cada vez más personas salen heridas... La gente de 14 Degrees e Interplay, responsable de New Worlds, parece no tener piedad y querer matar de infarto a todos los trekkers dispuestos a comprar sus juegos...

A tan sólo un mes de haber jugado Klingon Academy -juego desarrollado por la misma casa- todavía nos duraba esa melancolía y tristeza de haber esperado un buen juego que finalmente terminara con nuestras expectativas de presenciar alguna vez un producto digno de Star Trek... pero muy oculta dentro nuestro, casi imperceptible, manteníamos todavía la esperanza... ¡Puch! Golpe directo al mentón por no prestar atención y soñar despiertos, por creer que New Worlds iba a poder salvar el apellido...

El motivo por el que subió al ring

La idea. Sin ir más lejos, tiene una buena historia, que engancha fácil y está bien contada, desarrollada en un juego de estrategia en tiempo real sobre Star Trek y que no lo parezca, atrayendo tanto a seguidores y no seguidores de la serie por igual. Y tan mal no les salió... Los gráficos en 3D que utiliza son muy buenos, el sonido (aunque por momentos confuso) es de gran calidad, y la música es perfecta como para satisfacer a trekkers y anti-trekkers. Técnicamente, una maravilla.

Pim Pam Pum... Directo a la lona

Pero es de Star Trek... y los errores en un juego de esta serie muy pocas veces se hacen esperar. Sin ir más lejos, al momento de ponerlo vemos cómo un Playmobil juega a ser un almirante de la Federación, luego se reivindica con algunas escenas bien hechas de naves... pero querían meter la pata y arruinarlo de nuevo; ¿y qué dicen?: "¡Falta el Playmobil romulano!". Entonces ponen toda una tripulación de muñecos duros arriba de un diseño alterado de Warbird... (agradecemos de todo corazón que los klingons no dieran la cara en esta intro.) Pero no se juzga un juego por la escena del principio, así que nos armamos de valor, ponemos el tutorial, molesto, aburrido, extremadamente largo y sin la posibilidad de grabar en el medio, y para peor, necesario. Segundo golpe directo al rostro... pero, como somos chicos duros, nos levantamos y nos ponemos cara a cara con el juego y vemos que aparece más grande el nombre de la compañía, direcciones de paginas webs y propaganda tras propaganda que la opción misma de jugar, que nos lleva a un menú que nos da a elegir una raza, que, como yapa, representa un nivel de dificultad: romulanos experto, Federación normal, y Klingons fácil, lo que prácticamente nos obliga a empezar jugando con estos últimos. Valor... valor, ponemos el juego, y rápidamente nos golpea con dureza el hecho de que para hacer un vehículo o edificio tenemos que fijarnos no sólo cuanto dilithium tenemos, sino también cinco minerales más... ¡expresados en distintas unidades! Ahora sí, estamos desorientados, y nuestro rival se divierte con nosotros. Cachetazo tras cachetazo, vamos viendo que hay una abismal diferencia entre las razas, los mapas son exagerada e inútilmente grandes, las unidades tardan años en hacer lo que pedimos (cuando lo hacen), y la IA es de las peores que se han visto. Para peor no podemos hacer formaciones con nuestros grupos de unidades que, además, no pueden ser más de cinco. Pero no es que le falten opciones durante el juego ¡es que simplemente no las tiene! Ni siquiera la Pausa, solo el "Exit Game", por desgracia muy necesario. Ahora sí, estamos por el piso, sin fuerzas -ni ganas- de levantarnos... New Worlds no es malo, pero tiene muchos errores imposibles de pasar por alto. Al menos contesta una pregunta recurrente entre los anti-trekkers: por qué los personajes de la serie tienen la cara tan arrugada y deformada. Con tantas piñas, no hay jeta que aguante.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RTS de Star Trek que no parece de Star Trek.
LO QUE SI: El apartado técnico. Gráficos, música y sonido.
LO QUE NO: No tiene Skirmish, el multiplayer soporta un máximo de 3 jugadores, y mil cosas más que por cuestiones de espacio no pudimos poner arriba... ¿Qué? ¿Pensaron que era sólo eso?

53%
REGULAR

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Torus Games / SCI Software
INTERNET: www.carmageddon.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 410 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN / Internet por TCP/IP hasta 8 jugadores



Carmageddon TDR 2000

Soy Max Damage. Corréte o te convierto en comida para gusanos.

Por Martín Varsano

Mercenarios del asfalto, seguidores incansables de las repeticiones de Mad Max en la tele: Bienvenidos a una nueva entrega de la saga Carmageddon, que sorpresivamente busca que los jugadores utilicen -un poco más que en las experiencias previas- la materia gris... Sí, esa que justamente está saliendo de la cabeza del peatón que acabamos de arrollar.



¡Es un ave... es un avión! No, somos nosotros en pleno vuelo acrobático...

Como siempre, una advertencia

Los asiduos lectores de nuestra revista seguramente conocerán las desventuras de nuestro amigo Max Damage, y la incontable cantidad de gente (y otros seres que caminan por la Tierra) que ha sido pisoteada por nuestro calvito amigo. Para ustedes mi recomendación es que salteen este párrafo, que explicará brevemente la naturaleza de este violento juego. Los que sigan leyendo, están avisados que, al igual que en ocasiones anteriores (y aunque la versión revisada es la europea, en donde no existen "humanos" sino "zombies", y las vacas y ovejas suelen gritar esporádicamente "brain!"), la metodología de Carmageddon TDR 2000 es correr los circuitos más locos del planeta, mientras pisamos indiscriminadamente lo que se nos cruce. Contrariamente a lo que pasa en el mundo real, nada está prohibido, y si rompemos y pisamos sin miramientos todo lo que se ponga en nuestro rango visual, mejor. Tanto así que una opción para acabar las carreras es simplemente destruir a nuestros oponentes. Como en Meteoro, pero mucho, mucho más sangriento. Por este motivo hay que tomar a TDR 2000 por lo que es, simplemente un juego, y estar dispuestos a pasar un buen rato. ¿Están listos? ¡A calentar los motores!

Había una vez...

Aunque parezca sorprendente, hay una historia detrás de toda esta masacre motorizada, y un motivo que "justificaría" nuestras acciones. Veamos...

Desde el comienzo del siglo XXI, los ultra ricos han terminado de dominar el planeta (se veía venir). Gradualmente se han ido alejando de las ciudades, que se han convertido en antros de perdición y crimen. Con sus cuantiosas fortunas han creado sus propias versiones del Paraíso, cuidadas por fuerzas privadas.

La gente que quedó en las ciudades ha sido olvidada. Lo desigual de la situación ha generado una violencia inusitada, y en poco tiempo los desacatados arrasan con una de estas fortalezas, por lo que los ricos deciden tomar medidas de urgencia, lanzando un ataque nuclear a la ciudad ocupada. Millones de inocentes mueren sin motivo. Los supervivientes, a los cuales ya no se puede clasificar como humanos, recorren la ciudad radioactiva como mutantes...

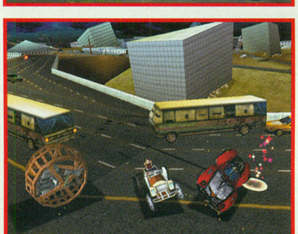
Y lo peor de todo es que el ataque nuclear no fue 100% efectivo. En el caos reinante, varias bandas criminales se han formado buscando venganza por este acto de violencia. Por este motivo, los acaudala-

dos dueños de las ciudades deciden crear -como un último recurso- inmensos muros que los aíslen de una vez por todas de esa suciedad genética.

Pero los ricachones no contaban con Max Damage, que escapará de ese infierno cueste lo que cueste...







Ese tiburón de goma nunca me cayó simpático

Como mencionamos, la mayor diferencia entre este Carmageddon (las siglas TDR significan "The Death Race") y su predecesor no es la parte gráfica -que no deja de ser interesante, teniendo bastantes mejoras con respecto al engine de Carmageddon II- sino la organización de las carreras, que en muchas ocasiones no son sólo eso, carreras, sino que tienen una cierta cantidad de objetivos a cumplir para poder pasar al siguiente nivel. Para que se den una idea, en el primer escenario, localizado en un pseudo parque temático (algo así como un Universal Studios apocalíptico), no sólo deberemos completar ciertos circuitos (muy bien realizados, por cierto) sino que habrá que, por ejemplo, destruir un tiburón de goma que nada alegremente por un lago artificial, luego activar un mono gigante que pisoteará la pared de este bizarro lugar para poder escapar al próximo nivel. Todo esto con la dificultad de que disponemos de poco tiempo para hacer nuestra tarea.

www.terompoelalma.com

Existen dos modos de juego para un solo jugador (carreras rápidas y las misiones mencionadas), pero el chiste es que en esta ocasión TDR 2000 permite partidas en Internet, en donde encontraremos modos de juego realmente interesantes, como por ejemplo "Free for all", "Death Race", "Hot Nut", "Fox 'n' Hounds" o "British Bulldogs", en donde, por citar un ejemplo, podremos jugar a algo parecido a la mancha, ya que el jugador que es el "bulldog" deberá tocar a los otros competidores antes de que lleguen a una zona segura. ¡El último que es convertido gana!

La buena noticia es que el juego funciona más que bien en red, y si juntamos un par de amigos con ganas de volar por los aires, la diversión va a estar asegurada.



El mapa es realmente útil para localizar nuestros objetivos.

Otro punto a favor para TDR 2000 son sus efectos de sonido, que realmente dan la sensación de que efectivamente estamos dándole duro a nuestro bólido en los encontronazos con nuestros oponentes de turno -o a la maldita pared que convirtió a "The Eagle" (un auto que se ha convertido en todo un símbolo) en un Fiat 600- y la posibilidad de modificar la potencia, defensa y ofensiva del auto, con la platita que hayamos juntado en las carreras.

Ahora viene lo malo

Lamentablemente, en toda la saga Carmageddon siempre ha habido una constante, que en este caso no se modifica: los requerimientos de hardware. Como pueden ver en la ficha técnica, TDR 2000 recomienda tener como mínimo un Pentium II 266MHz con 32 MB, pero para disfrutar de toda la gloria poligonal, recomendamos un Pentium III de 500MHz, con por lo menos 64 MB. Así y todo en ciertas partes del juego la cosa se enlentece un poco, especialmente cuando nos encontramos con una gran cantidad de efectos, como por ejemplo las partículas, el humo o una gran cantidad de zombies pululando por las calles. Así y todo la empresa ha realizado un trabajo magnífico, que los dejará contentos si tienen el hardware requerido.

La carrera está llegando a su fin

Carmageddon TDR 2000 es una buena oportunidad de conocer el atrapante mundo de Max Damage, si no han tenido la suerte de calentar el asfalto en su compañía en anteriores ocasiones. Aunque no tenga demasiadas novedades en cuanto a la mecánica de juego, el título tiene lo necesario para que pasemos una buena cantidad de horas frente al monitor, que seguramente se teñirá de verde a los pocos minutos. ¡Qué asquito!

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La tercera parte de una saga que ha dado que hablar.
LO QUE SI: Las mejoras en la parte gráfica. Los efectos de sonido. La música. La comicidad en general.
LO QUE NO: Requiere demasiado hardware para poder disfrutarlo como corresponde. Algunas misiones son un tanto complicadas por el tema del tiempo.

75%
MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Monolith Productions / Fox Interactive
INTERNET: www.foxinteractive.com/games/sanity
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, 400 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet vía TCP/IP hasta 8 jugadores.



Sanity: Aiken´s Artifact

El hijo fenómeno de Diablo y Magic: The Gathering

Por Durgan A. Nallar

Monolith Productions, la compañía que supo maravillarnos en su momento con SHOGO: Mobile Armor Division, volvió a poner en juego su engine Lithtech, esta vez no para traernos un arcade simple como KISS: Psycho Circus, sino para presentarnos, a través de Fox Interactive, un título mucho más elaborado, que mezcla aventura y acción, está más que bien hecho y tiene algunas virtudes que lo convierten en una excelente opción para jugar sin parar.

Sanity es un arcade tridimensional que se ve en tercera persona, en una perspectiva isométrica que podemos rotar y acercar hasta ver de cerca a los personajes. El engine Lithtech atraviesa por su versión 1.5 y realmente se encuentra en plena forma todavía, a pesar que sufre de un elevado tiempo de carga de niveles y texturas; de todas maneras es capaz de generar luces coloreadas y toda clase de efectos lumínicos con eficiencia, dando lugar a un diseño muy agradable y a una sensación de poder manifiesta cada vez que las brillantes corrientes de energía mental llenan la pantalla.







El artefacto de la Dra. Aiken

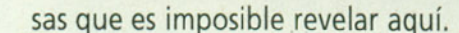
¿Qué es Sanity? Es una aventura de Ciencia Ficción, con mucho de combate, reminiscencias a Magic y un poco de charla. En general, Sanity es excelente porque entusiasma jugarlo y se nota que todo ha sido hecho con mucha dedicación. La historia gira en torno a los poderes psiónicos de la humanidad. La doctora Joan Aiken ha descubierto un artefacto de origen desconocido, y a través de él cultivado un suero capaz de despertar el 70% restante de nuestro cerebro (en la actualidad sólo usamos el 30%), de manera que hombres y mujeres pudieron controlar inmensas corrientes de energía, aunque enloqueciendo en el proceso. Sin embargo, administrando el suero cuando las personas se encuentran en el útero fue posible estabilizar la mente en forma permanente. Los nacidos bajo este tratamiento son los llamados "Psiónicos". Por desgracia, no todos utilizan su poder para el bien, así que se debió crear una elite de agentes (Department of National Psionic Control) encargados de proteger a los más débiles. Como es natural, se han formado además grupos radicales que protestan en contra de los humanos que poseen el genoma alterado por el suero, porque les temen, al estilo X-Men.

Nosotros controlamos al agente Cain, uno de los primeros dos niños nacidos bajo el proceso Aiken. Cain tuvo serios problemas para controlar su poder, concentrado principalmente en la piroquinesis, por lo que debió ser implantado con un chip que anula sus poderes en caso de poner en peligro la vida de un civil. Esto se torna de importancia al cuidarnos de no dañar a nadie que no sea un enemigo, ya que entonces el objetivo primario de la misión se dará por fallada. Nuestro fin será entonces recorrer el vasto mundo de Sanity en busca de quienes utilizan el poder psiónico para dañar. Por supuesto, en el camino, compuesto por una veintena de niveles, habrá un par de sorpre-









sas que es imposible revelar aquí.

Por las buenas o por las malas

Sanity tiene un tutorial en el que aprenderemos a controlar tanto armas como nuestros poderes mentales, antes de lanzarnos a la aventura. El combate requiere apuntar con el mouse, y muy rápido en algunas ocasiones. Además hay un sistema editable de combos con el teclado. Cain puede valerse de pistolas y otros juguetes, aunque también de su astucia. A veces tendrá que dialogar con alguien -las voces en inglés son muy buenas, salvo la del mismo Cain- y si obtiene resistencia podrá usar la fuerza bruta; si aún así no consigue su objetivo, dejará actuar sus poderes psiónicos. A lo largo de la aventura tendrá varias ocasiones en las que demostrar su astucia, y varias más donde liberar la energía de su mente. Muchas veces tendrá que matar para seguir adelante. Es destacable el sentido del humor que presenta el juego.

Por supuesto, más allá de los puzzles necesarios para atravesar un nivel o cumplir los objetivos de la misión, que suelen ser variados, los escenarios de Sanity se encuentran atiborrados de enemigos que despachar como mejor nos plazca. No todo es bueno: suelen quedarse estáticos aunque nos vean, o peor, reaparecer en los mismos lugares cada vez que regresamos, lo cual puede inducir a un implacable aburrimiento. Pero si somos afectos a los juegos como Diablo II, entonces todo bien. Otro problemita: a causa de ciertos lugares o situaciones impredecibles, o de un mínimo error, Cain puede estirar la pata más veces de las que debería, haciéndonos sufrir los tiempos de carga.

Talentos

Lo más llamativo y original de Sanity reside en su sistema de colección de poderes psiónicos. Cain los encontrará a su paso, representados como naipes al estilo Magic, y aunque no son tan variados como en el popular juego, alcanzan la cantidad de 80 diferentes. Los naipes se denominan "talents", y se dividen en ocho esferas que contienen poderes de ataque, defensa y algunos especiales, como los típicos de curación o telepatía (muy utilizado para sonsacar información a los transeúntes). Cain nunca puede tener activos más de diez naipes, un hecho que indudablemente obliga a elegir con mucho cuidado nuestra baraja de poderes. Lo malo es que a menudo no podemos saber qué nos espera adelante, porque algunos personajes se especializan en ciertas esferas, y por tanto cuál baraja resulta mejor; en especial cuando empiezan a aparecer los enemigos más poderosos.

Sorpresivamente, Sanity es un juego a tener en cuenta a la hora de jugar con los amigos en multiplayer. El sistema de combate con poderes psiónicos resulta adictivo y casi siempre podemos sorprender a los demás con un mazo más poderoso, o simplemente más adecuado. Combinar sólo 10 naipes del total de ochenta que vienen con Sanity es todo un juego de imaginación y estrategia, que nos dará menor o mayor resultado de acuerdo a los poderes desplegados por el equipo contrario. En adición, es posible crear equipos -limitando barajas- basados en determinados talentos, por ejemplo de fuego, y confrontarlos con todo el poder de la esfera en su conjunto.

En el site de Monolith será posible -tal vez cuando lean esto- adquirir más naipes con poderes nuevos a unos cuantos dólares, o descargar otros en forma gratuita. No sé si tal actividad generará interés en los jugadores, al menos tanto como para comprar naipes vía Internet con sus tarjetas de crédito, aunque tengo la sensación de que el multiplayer de Sanity tiene el potencial suficiente para captar una buena cantidad de jugadores dispuestos a volverse cada vez más poderosos. Monolith asegura que, sin importar que los jugadores adquieran nuevos sets de cartas, podrán jugar de igual a igual gracias a que el equipo de desarrollo tiene especial cuidado en que el poder de los talents estén bien balanceados.

En síntesis, Sanity es un juego gratificante, con pequeños y clásicos errores como el de la IA o los tiempos de carga de Lithtech, pero que tiene mucho para ofrecer.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Excelente híbrido entre aventura y acción.
LO QUE SI: Muy bien realizado. Súper entretenido y dinámico. Magnífico uso del engine Lithtech. El combate con "talentos" permite múltiples combinaciones y resulta original. El multiplayer está bárbaro.
LO QUE NO: La IA tiene defectos. Morimos fácil. Los tiempos de carga son elevados.

83%
EXCELENTE


Grandes armas.
Rápidos aviones.
Hermosas damas.
Combate contra oponentes online en juegos multiplayer que te dejarán sin respiro.
Vuela en 11 increíbles aviones en 24 emocionantes misiones.
1930 no es más lo que solía ser. Estados Unidos está dividido y el poder aéreo es el verdadero rey. El mundo se ha transformado en "un mata o serás matado". Combatirás contra feroces piratas aéreos. Rescatarás a hermosas mujeres. Esquivarás el fuego certero de peligrosísimas "Femmes Fatales". Y podrás mezclarte y enfrentar a otros Ases On-Line. Pero recuerda, hay una cosa que siempre será verdad: no te vuelvas loco de rabia, busca volverlos locos a ellos, emparejando las cosas. Sube a bordo de una de estas fabulosas máquinas en www.microsoft.com/games/crimsonskies
Microsoft
Zone.com
RP


Anoche, ella te derribó.
HOY ES TU TURNO.
CRIMSON SKIES

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Frontier Developments
INTERNET: www.frontier.co.uk
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 200 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP, Serial/Módem/IPX, o LAN. Máximo 8 jugadores.



Infestation

Acción con algo de estrategia, todo por el mismo precio

Por Santiago Videla

Desarrollado nada menos que por la compañía del creador de la legendaria serie Elite, David Braben, Infestation es una clara muestra de que con algo de ingenio y algunas ideas bien implementadas no hace falta lo último en tecnología para crear un juego muy accesible y, lo más importante... capaz de hacer que quién lo está jugando se enganche con todo.

Partiendo de una trama tan simple como la de "Salvemos a la galaxia de los malignos alienígenas... otra vez" y con un cierto parecido a juegos como Recoil, Infestation incorpora exitosamente algunos conceptos muy interesantes que lo convierten en algo diferente a la mayoría de sus compañeros de rubro y que en gran parte son la clave de lo adictivo que resultó ser. Para enfrentar esta peligrosa tarea contamos con un vehículo todo terreno equipado con diversas armas, con el que tenemos que ir cumpliendo una serie de objetivos que nos irán asignando en cada misión, entre los que figuran cosas como rescatar prisioneros, escoltar y proteger otras naves, desactivar defensas, infiltrarse en bases enemigas y por supuesto arrasar con todo lo que se venga.

Lo bueno de esto es que no estaremos solos, ya que además tenemos la posibilidad de llevar varios científicos con nosotros y usarlos para conseguir información sobre las distintas instalaciones enemigas, operar fábricas con las que podremos usar la información recién choreada junto con los recursos que vayamos consiguiendo para construir armas o equipo que tarde o temprano tendremos que usar, para reparar nuestro vehículo siempre y cuando estén dentro de él, o incluso para robarse unidades enemigas que estén sin piloto. Todo esto agrega un elemento estratégico bastante importante, ya que no siempre podremos resolverlo todo a tiros.

Otro detalle muy interesante es que al progresar en el desarrollo del juego vamos a ir consiguiendo mejoras para nuestro vehículo, con las que podremos transformarlo en 5 unidades con diferentes características: el modo normal (auto), el modo para transitar terrenos irregulares (algo así como una 4x4 con ruedas gigantes), un Helijet (vuela como un helicóptero), un Hovercraft (se desliza sobre el terreno y el agua) y un deslizador de alta velocidad. Lo más llamativo de Infestation es que sus misiones son algo así como una serie de "Puzzles", que tendremos que ir resolviendo, valiéndonos del equipamiento que podamos producir y las distintas modalidades en las que podemos transformar a nuestro vehículo.

Para hacerlo aún más interesante, en todo momento tenemos la posibilidad de volver a otros escenarios (incluso los que hayamos terminado), para buscar recursos o personal.

Aunque la tecnología que este juego usa no es de lo más avanzada, en general la calidad de sus gráficos es muy buena salvo por algunos modelos que podrían haber estado un poco mejor.

Los efectos especiales tampoco son de vanguardia y el punto más flojo de esta producción se lo lleva el sonido, que sin duda no está a la altura del resto del juego.

Pese a algunos altibajos que bien pueden pasar desapercibidos, Infestation es un muy buen juego de acción, con una estupenda jugabilidad, que además tiene la suficiente variedad como para no tornarse aburrido. Por otro lado, nos ofrece una amplia variedad de modos Multiplayer, entre los que hay una especie de fútbol, carreras al estilo Wipe Out y demás cosas, como para mejorar un poco todo lo presente, lo que lo convierte en un título de esos que no abundan, muy recomendable para cualquier aficionado a este tipo de juegos.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de acción con detalles muy ingeniosos y un cierto parecido a Recoil.
LO QUE SI: La estructura de sus misiones. La jugabilidad. La forma en la que se desarrolla la acción. El uso de personal y estructuras para distintos fines. Nuestro vehículo. La posibilidad de viajar entre escenarios en todo momento. Se puede poner en castellano, etc.
LO QUE NO: El sonido. La música es muy repetitiva. Los modelos de algunos enemigos.

78% MUY BUENO



LAN PARTY

SOS UN JUGADOR PROFESIONAL?
VENI Y PONETE A PRUEBA
CONTRA LOS MEJORES
JUGADORES DEL PAIS
LM vs KT

EQUIPAMIENTO DE VANGUARDIA!

PENTIUM III 733 MHz
ACELERADORA GE-FORCE 2
MONITOR 19"
MOUSE OPTICAL

Del 16 al 26 de Octubre
$6 Bonificados
para vos y tus amigos
recortando los cupones

AMBIENTE CLIMATIZADO
ABIERTO LAS 24 HORAS!
TORNEOS - ABIERTA LA INSCRIPCION

14/15 DE OCTUBRE
VENI A JUGAR
SIN CARGO!
Y PROBA NUESTROS
SUPER EQUIPOS!

HALF-LIFE / DIABLO II / QUAKE III ARENA / STARCRAFT / ULTIMA ONLINE

LA CASA SE RESERVA EL DERECHO DE ADMISION Y PERMANENCIA

GRUPAL	GRUPAL	GRUPAL	GRUPAL	GRUPAL	GRUPAL
KIM-O-CHI games	KIM-O-CHI games	KIM-O-CHI games	KIM-O-CHI games	KIM-O-CHI games	KIM-O-CHI games
CADA 1 HORA $1 DE BONIFICACION	CADA 1 HORA $1 DE BONIFICACION	CADA 1 HORA $1 DE BONIFICACION	CADA 1 HORA $1 DE BONIFICACION	CADA 1 HORA $1 DE BONIFICACION	CADA 1 HORA $1 DE BONIFICACION
VALIDO 16-26/10/00	VALIDO 16-26/10/00	VALIDO 16-26/10/00	VALIDO 16-26/10/00	VALIDO 16-26/10/00	VALIDO 16-26/10/00

MAIPU 484 / LAVALLE 742 (Galeria) - 1er Piso - LOCAL 105 - Cap. Fed.

PROMEDIO **69%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cryo Interactive / Centro Mail
INTERNET: www.cryo-interactive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 8x, 200 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Pompei

La maldición de Afrodita

Por Erica Núñez Boess

Cuando el famoso geólogo escocés Adrian Blake vuelve a casa después de su última aventura, descubre que su prometida, Sophia, ha desaparecido la noche anterior a su boda. Desesperado, e incapaz de actuar normalmente, se sumerge en sus manuscritos, donde descubre una antigua maldición lanzada por la Ishtar, diosa del amor y la fecundidad, también conocida en otras culturas como Afrodita.

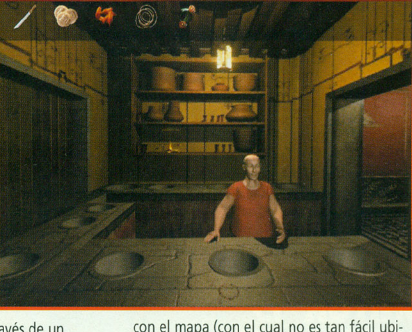
Es ella misma la que encuentra a Adrian en una caverna, y le anuncia que para deshacer la maldición, lanzada sobre él por no creer en el verdadero amor, debe rescatar a su prometida tres veces, en tres épocas diferentes de la historia. En ese momento, nuestro héroe es transportado al año 79 D.C., exactamente al día 20 de agosto, cuatro días antes de la erupción del Monte Vesuvio, que aniquiló a toda la población de Pompeya sumiendo a la ciudad en el olvido.

Pero no será así de fácil dar con Sophia, que ahora vive reencarnada en una esclava liberada, habitante de la ciudad. Al comenzar su búsqueda, Adrian se verá envuelto en intrigas políticas, problemas con los mercaderes del lugar y algunos desafíos para los cuales deberá aguzar su ingenio (y apurarse, porque la mayoría tienen límite de tiempo), todo para lograr ser un ciudadano de Pompeya y volver a ganar el amor de Sophia. También se verá obligado a participar de una ceremonia de ofrendas a Volcano para aplacar su ira (de más está decir que, cuando el cielo de Pompeya comenzó a oscurecerse con las cenizas del volcán, los habitantes del lugar se aterraron); y deberá liberar a su compañera de las manos de Ishtar, que ahora aparece como la diosa egipcia del amor, Isis. Todo esto se combina en un juego que, si bien es bastante lineal, por desgracia, no deja de ser atrapante.



La diosa Ishtar... o Afrodita... o Isis.

Una herramienta muy interesante con la que contamos a lo largo del juego es una completa enciclopedia con todo lo que necesitamos saber sobre Pompeya, a la cual podemos recurrir en cualquier momento a través de un extraño artefacto que encontramos al comenzar nuestra aventura. De esta forma podremos acceder a información a veces útil, y siempre interesante, que nos puede llegar a ayudar cuando algún acertijo se nos resista. Todos los contenidos de esta enciclopedia son absolutamente verídicos e incluyen datos e imágenes sobre los habitantes, sus costumbres y sus ritos, que nos proveen de un amplio conocimiento acerca del lugar, su historia y la vida diaria de sus ciudadanos.



Otra interesante opción que nos brinda este título es la de poder visitar la ciudad más allá del juego en sí. Podemos recorrer las calles vacías, ya sea para familiarizarnos con el mapa (con el cual no es tan fácil ubicarse, aunque suene raro) o bien simplemente para apreciar el lugar, que fue reconstruido por la gente de Cryo con un alto nivel de detalle gracias a la utilización de la tecnología CINView, que permite imágenes tridimensionales de 360°, y a la colaboración de la Reunión des Musées Nationaux, donde se encuentran algunos de los mayores expertos en la historia de Pompeya.

Este título llega a nuestras manos como la primera parte de una trilogía de historias clásicas realizada por Cryo y protagonizada por Adrian Blake. Al igual que la mayoría de los títulos de esta empresa europea, Pompei cuenta con una gran calidad gráfica, una inmejorable ambientación musical y todos los datos históricos (ya sean reales o basados en antiguas leyendas) son absolutamente correctos, lo que permite utilizar estos productos incluso con fines educativos y no sólo como pasatiempo.

XTREME PC EL PROMEDIO

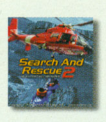
QUE TIENE: Una historia de amor y engaño en la antigua Pompeya.
LO QUE SI: Desarrollo de la historia. Gráficos muy detallados. Ambientación musical. La posibilidad de recorrer la reconstrucción de la ciudad.
LO QUE NO: Resolución del juego demasiado lineal. Tiempos de carga muy lentos. Puede aburrir a los impacientes.

69% BUENO

PROMEDIO
82%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: InterActive Vision / Virgin Interactive
INTERNET: www.iavision.com/sar2
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, 150 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Search and Rescue 2

¡Salvar vidas también puede ser adictivo!

Por Hernán Fernández

Dejen un momento de machacar cabezas, aplastar marcianos, hacer puré aviones valuados en millones de dólares, atropellar gente y toda esa clase de barbaridades que estamos acostumbrados a hacer en nuestra PC. Tómense un respiro y por una vez dedíquense a salvar vidas... también puede llegar a ser divertido.

En 1996, InterActive Visions sacó a relucir SAR (Search And Rescue), un juego que variaba bastante la temática del momento brindándonos la posibilidad de subir a bordo de un helicóptero y salvar vidas en vez de quitarlas. El original no era en sí un simulador, es más, resultaba casi un arcade por la facilidad de manejo. Cuatro años después llega la continuación, con un innegable avance en cuanto a gráficos y una mejorada simulación de control del helicóptero, que según los expertos es casi exacta a la real. Para los que no tenemos experiencia en volar nos resultará un poco difícil jugarlo en simulación completa, pero algún sujeto que sepa del tema va a reconocer los efectos que producen el clima o algún desperfecto.

El objetivo de SAR2 es como el nombre lo dice... "Buscar y Rescatar" y después llevar a algún hospital -o al lugar indicado- a las víctimas dependiendo de la gravedad que tengan, de un total de más de treinta heridas posibles. Vamos a formar parte de la USCG, o sea United States Coast Guard, al mando de un Dolphin HH65, el helicóptero que se usa actualmente y, como en la realidad, en nosotros recaerá la responsabilidad de cumplir gran variedad de misiones para salvar a gente en problemas.

De entrada podemos jugar en cualquiera de las dos formas posibles: Misión Individual, donde podemos elegir cualquier misión entre más de 50 disponibles, y Campaña, donde vamos ganando puntos y subiendo de rango a medida que completemos misiones con éxito. Hay una gran variedad de tareas a llevar a cabo, desde buscar a algún alpinista perdido en la montaña hasta rescatar a gente después de una colisión de barcos en medio del mar. Todas las misiones tienen unos factores al azar que garantizan que ninguna va a ser igual a otra. Las mismas se desarrollarán en diez territorios intercomunicados de 20x20 km. cada uno, con toda clase de terrenos: costas, montañas, llanuras, ríos, lagos, mares, ciudades, pueblos, autopistas y puentes, una gran cantidad de lugares.



La variedad no depende únicamente de la misión, también de los efectos climáticos y del momento del día en que nos toque jugar. Puede ser un amanecer brillante como una noche de tormenta eléctrica.

Los gráficos son excelentes, con el terreno bastante detallado y el helicóptero, que a su vez es exactamente igual al original. Lástima que para poder jugarlo suavemente van a necesitar una placa bastante actualizada hasta con el detalle al mínimo. El sonido encaja a la perfección y la voz de nuestro copiloto nos informa en español del estado del helicóptero. Es muy recomendable tener un buen joystick para poder disfrutarlo al mango.

La sensación de estar volando un helicóptero real y la variedad de las misiones aseguran una buena cantidad de horas tratando de mejorar nuestro pilotaje. Y personalmente no se lo recomiendo a seres hiperactivos y adictos a la violencia. Así que por ahora me traen un trapito y me limpian la sangre del monitor, que les llegó el turno de portarse bien y ayudar un poco a la gente ¡che!

BUG

Hay un pequeño bug tanto en la demo como en la versión final que provoca en algunas máquinas que los cuadros por segundo bajen drásticamente. Esto se debe a un conflicto con el CD-ROM. Para que se corrija solamente saquen el CD de la lectora. ¡Los salvé!

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador del helicóptero de rescate de los guardacostas de los EE.UU.
LO QUE SI: La gran variedad de misiones, la física, los gráficos y efectos climáticos.
LO QUE NO: El bug, y que sólo es Buscar y Rescatar.

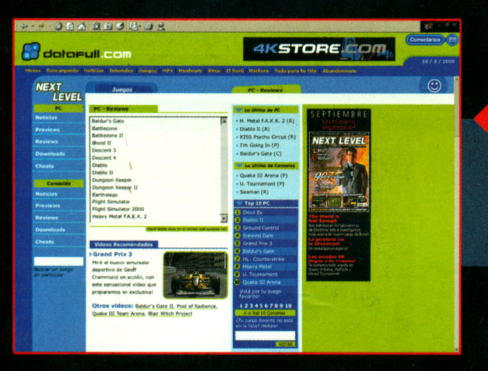
82%
EXCELENTE

¡EL SITIO QUE ESTABAS ESPERANDO!

www.datafull.com

Si querés saber todo lo que ocurre en el mundo de los videojuegos, ¡éste es el lugar! Desde la fecha de salida de tu juego favorito a la marca de calzoncillos de Bill Gates!





Todos, pero absolutamente todos los juegos que están a la venta pasan por el crítico análisis de nuestro equipo de especialistas. ¡Sin piedad!

Ese maldito juego te está haciendo la vida imposible? Buscá en esta sección la cura para todos tus males!



PREVIEWS • REVIEWS • VIDEOS • TRUCOS • PATCHES • DEMOS





FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Eidos / Attention to Detail / GTC Ribbon
INTERNET: www.olympicvideogames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, 200 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta cuatro jugadores.



Sydney 2000

¡El anti-doping a Eidos dio positivo!

Por Diego Vitorero

Verano de 1983. Después de que la seño de cuarto grado me bailó toda la mañana con conjuntos y tiempos verbales, lo único que quería era llegar a casa, tomar la leche y encontrarme con mis compañeros para ir a hacer unos fichines, y así lo hice. Una vez más mi meta era batir el record de los 100m llanos en el Hyper Olimpic, el arcade de Konami que tantas satisfacciones daría a nuestra generación. Recuerdo que ese día mis manos se movieron más rápido que nunca, llegué a casa con los dedos destrozados de tanto pegarle a los botones para que el jugador que comandaba moviera sus malditas piernas, pero no importaba, la alegría era tan grande que nada ni nadie puso opacar esos momentos de gloria.

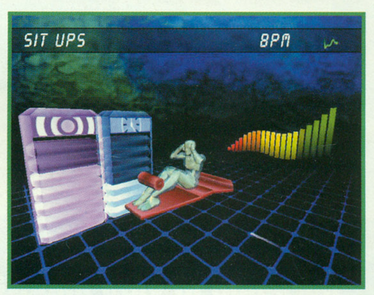
Invierno de 2000. El juego basado en el evento deportivo más importante del año que comenzó el pasado 15 de septiembre llegó a la editorial, y después de probarlo y volverlo a probar, tuve que golpearme la cabeza una y otra vez contra la pared para no creer lo que estaban viendo mis ojos. Al final respiré hondo y acepté que el juego de Eidos tiene prácticamente la misma jugabilidad de aquel fichín

¿Por qué digo esto? Porque la mayoría de las pruebas tienen la mecánica de "apretá tan rápido como puedas los botones y dale al botón de acción"; esto una constante en casi todo el juego, excepto en algunas pruebas, unas pocas.

Sydney 2000 cuenta con doce eventos a disputar, 100 m. llanos, 100 m. libres de natación, 110 m. con vallas, tiro del martillo, salto en alto, triple salto, slalom con kayak, ciclismo, tiro al plato, levantamiento de pesas, saltos ornamentales y jabalina. Las pruebas están muy bien diseñadas y balanceadas, pero lo repetitivo de darle al botón hasta el cansancio hace que en poco tiempo aburra, y eso si no tenemos en cuenta lo tiesas que se nos ponen las manos. Otra cosa que no me gustó mucho es que faltan algunos países, como la Argentina, para variar.



La mejor forma de jugar a Sydney 2000 es en el modo Olímpico, en donde después de elegir al país que queremos comandar podremos pasar por las diferentes pruebas. En este modo no sólo tendremos que clasificar para darnos la oportunidad de ganar una medalla, también podremos practicar y, lo más interesante, podremos entrenar al atleta, haciendo que la parte alta o baja de su cuerpo adquiera más potencia para las diferentes competencias. Pero esto no termina aquí. El adiestramiento dependerá del tipo de competencia; por ejemplo, si vamos a disputar los 100 m. con vallas tendremos que entrenar saltando obstáculos, si nuestra intención es tener el mejor puntaje en saltos desde el trampolín tendremos que mejorar nuestras abdominales. Una idea muy buena, dentro de la instrucción, es que la moral del deportista irá aumentando a medida que vayamos mejorando nuestras marcas, pero decaerá si no las pasamos o si no logramos entrenarlo correctamente.



En cuanto al diseño, es una de las mejoras cosas que tiene. Competidores en alta resolución y con una buena cantidad de polígonos y nivel de detalle, y la archiconocida tecnología motion capture, le dan un buen punto en ésta área, aunque hubiera sido mejor si Eidos se preocupaba por otras cosas antes que esto.

En lo que a mí respecta, esperé mucho por Sydney 2000, pero el tema de la jugabilidad opacó las grandes esperanzas que tenía depositadas en él. A pesar de eso, no deja de ser un juego bueno. Pero ya que Eidos tiene la licencia de los títulos basados en competencias olímpicas para los próximos seis años, espero que se reivindiquen y hagan algo un poco más jugable y entretenido para la próxima.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La incursión de Eidos en los Juegos Olímpicos se lleva la medalla de bronce.
LO QUE SI: Doce pruebas. Gráficos y diseño en general. El modo de entrenamiento y el Olímpico.
LO QUE NO: Poca jugabilidad. Faltan algunos países. Ir al traumatólogo después de la primera hora de juego.

68%
BUENO

REVIEWS

ACCION/ARCADES

Radio Control Racers Deluxe

Por Rodolfo A. Laborde

Sea el género que sea, Sierra Attractions siempre aparece con alguna sorpresa bajo el brazo. Eso lo demostró hace poco tiempo con su adictivo 3D Ultra Pinball Thrillride. Ahora llegó el turno de las carreras de autos. Racers Deluxe simula a la perfección cuatro modelos distintos de la línea americana de autitos prearmados a control remoto Traxxas, cuenta con un total de dieciséis pistas -dos de ellas ocultas- repletas de sorpresas, power-ups, la posibilidad de ir retocando nuestro vehículo a medida que vamos consiguiendo dinero (mejor motor, mejores llantas, etc.), toda una variedad de diseños a elegir para nuestra camioneta o auto (editor incluido) y hasta una opción para jugar al fútbol (¡sí, leyeron bien, al fútbol!) denominada RC Battle Mode. Y como quería saber más del tema antes de ponerle puntaje a RC Racers Deluxe -Traxxas Edition-, le mostré el juego al Lagarto (alias Andrés Loguercio), nuestro productor de publicidad y eminencia en todo lo referido a autos a control remoto, para saber cuál era su veredicto. Quedó enloquecido. Una pena que no se pueda jugar contra otros vía Internet, aunque a falta de esto existen modos tales como campeonato, mejor tiempo y carreras entre dos jugadores, todo eso acompañado por gráficos de ensueño y movimientos ultra realistas de cada uno de los modelos Traxxas. Jamás imaginé que un juego de carreras de ésos que se ven siempre de arriba pudiese gustarme tanto. ¡Y que conste que los juegos de este tipo nunca fueron mi pasión!



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sierra
INTERNET: www.sierra.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No tiene.

PROMEDIO **72%**

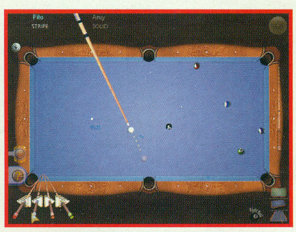
REVIEWS

ACCION/ARCADES

Maximum Pool

Por Rodolfo A. Laborde

Sierra sigue demostrando que no es necesario incluir en un juego aviones, armas descomunales, mucha sangre o guerreras con poca ropa para que sea entretenido (aunque no cabe duda de que estas cualidades ayudan bastante a acaparar la atención). Eso ya lo demostró la línea Sierra Attractions con su pinball y el nuevo juego de autitos a control remoto. En esta oportunidad Sierra -Sierra Sports para ser más precisos- nos ofrece la posibilidad de jugar de una manera distinta al Pool, con tres ángulos de cámara diferentes, cuatro tacos para elegir y una opción para darle a la bola en el punto exacto, detalle que más de un experto en el tema sabrá apreciar. También hay un medidor para tener mayor control de la potencia en cada tiro. Pero lo mejor de Maximum Pool es que, además del pool clásico, contamos con todas las variaciones habidas y por haber de este popular juego, en mesas como las que todos conocemos y en otras mucho más estrambóticas. Y si ustedes son de los que hace años no pisan un pool, como yo, no desesperen. Cada modo de juego trae consigo sus respectivas reglas, para hacerle más fáciles las cosas a los novatos, y en el caso que no tuviesen a mano ningún amigote podrán competir contra cuatro personajes y hasta un perro, para que los más troncos tengan también alguna posibilidad de salir airosos. Todo acompañado por música incidental de lo mejor. Advertencia: Si lo que buscan es un simulador, recomendamos Virtual Pool 2. Por su parte, Maximum Pool es un título muy fácil de jugar, de lo más entretenido, pero muy lejos de ser realista.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sierra Sports
INTERNET: www.sierra.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet

PROMEDIO **76%**

REVIEWS

SIMULADORES

NASCAR Heat

Por Diego Vitorero

Seguramente muchos de los que leen estas líneas hayan visto Días de Trueno. Aquella película protagonizada por Tom Cruise y Nicole Kidman en donde el actor en cuestión, que se la daba de pistero, correteaba con su Chevrolet preparado para NASCAR por los óvalos más famosos de los EE.UU. Con NASCAR Heat, Hasbro nos ofrece uno de los mejores simuladores de una de las categorías máximas del automovilismo en el país del norte. El nivel de simulación no es de lo más realista que podemos encontrar en el mercado hoy en día, pero les aseguro que tiene lo necesario para entretenernos por largas horas y hacernos sentir la velocidad al tomar el control de uno de estos bólidos. Entre las opciones de juego, además del Multiplayer, una simple carrera o competir contra ases del volante, podemos jugar un campeonato de punta a punta con alguno de los pilotos más famosos de la categoría, como ser Jeff Gordon o John Andretti. Dentro de este modo de juego, cada conductor tiene su propio auto y además podemos crear un perfil de jugador y personalizar la estética exterior del coche a través de una simple opción que trae dentro del juego. En la redacción decidimos personalizar el nuestro y competir, a ver si nos hacemos unos manguitos extras. El nivel de daño es bastante bueno, pero sólo para la parte delantera del auto, ya que los laterales y la parte trasera no sufren ni raspones. NASCAR Heat es una de las mejores opciones para todo el que quiera sentir el vértigo de manejar a más de 230 Km/h. Principalmente, sus excelentes gráficos y variados modos de juego, hacen que se transforme en una cita obligada para todo el que lleva un mecánico adentro.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Hasbro Interactive
INTERNET: www.hasbro.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN o Modem

PROMEDIO **80%**

JUEGO EXTENDIDO

EL RINCON DONDE ANALIZAMOS LAS ULTIMAS EXPANSIONES Y PATCHES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: The Data Becker Team

Jumbo Jet 2000

Por Pablo Benveniste

Ya pasaron unos cuantos meses desde nuestro primer decolaje a bordo de Flight Simulator 2000. En aquel entonces los kits de desarrollo (que permiten el diseño de expansiones) no estaban disponibles pero claro, todo era cuestión de tiempo. Hoy en día la comunidad del FS2000 ya se ve abrumada por innumerables agregados de todo tipo y calidad (ya sean gratuitos o comerciales) y, seguramente mucho antes de lo esperado, las opciones disponibles serán más de lo que jamás pudo haber para FS98. Ahora bien, parece que en Xtreme PC hemos empezado con el pie izquierdo. Lejos de explotar todas las virtudes que FS2000 tiene para ofrecer, la gente de "The Data Becker Team" prefirió hacer de Jumbo Jet 2000 un producto verdaderamente mediocre. Concretamente esta expansión propone veintiséis aviones entre los cuales encontraremos todas las versiones del famoso Boeing 747 Jumbo más unos pocos Boeing 767 descolgados. Cada uno viene con esquemas de diferentes aerolíneas del mundo (incluyendo un 747SP de Aerolíneas Argentinas). Los modelos de vuelo no están mal y se sienten como jets pesados, pero la pesadilla comienza con el tema gráfico. Las texturas del fuselaje son muy básicas mientras que las alas ni siquiera tienen algún panel dibujado. Los turbinas giran y todos los planos están articulados pero en general están mal ubicados y su movimiento es totalmente irreal. Desde el exterior la cabina no es transparente aunque hay que rescatar que por dentro, se ha tenido el cuidado de no generalizar los paneles, ya que los modelos más nuevos cuentan con pantallas digitales mientras que los veteranos sólo con instrumental analógico. La calidad de los paneles no es tan mala calidad aunque los diseños no son precisamente lo que se podría llamar "fotorrealista". Respecto del sonido, Jumbo Jet cuenta con un kit especialmente grabado pero implementado en forma genérica. Por último, en cuanto a los 767, estos tienen directamente los interiores del Boeing 777 de FS2000 y el sonido del 737-400 de FS2000. Es evidente que Jumbo Jet 2000 está a muchas horas de vuelo de justificar el gasto.



LO QUE SI: Los paneles son un buen intento.
LO QUE NO: No está a la altura de FS2000.

43%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Papa Golf

Lauda 425

Por Pablo Benveniste

Más allá de todos los aviones y escenarios que podamos tener en nuestra colección, no hay nada mejor que una buena aventura para darle vida a todo el realismo que Flight Simulator es capaz de brindar. Justamente de esto se trata Lauda 425, una nueva aventura que recrea todas las alternativas del vuelo 425, de la línea aérea austríaca Lauda Air, que diariamente une las ciudades de Viena, Austria y Nice, Francia, a bordo de un jet Canadair Regional Jet 100. Si bien esta expansión es para FS2000, también puede adecuarse a FS98 para lo cual viene con el escenario de Nice que no está incluido esa versión. Es verdad que gracias al Flight Planner de FS2000 podemos diseñar nuestras propias rutas de vuelo entre los aeropuertos que queramos independientemente de las aventuras, sin embargo si no fuera por estas últimas no podríamos gozar de un factor primordial: el Control de Tráfico Aéreo. La gente de Papa Golf se ha preocupado de hasta el último detalle en esta aventura por lo que entre muchos otros atractivos, Lauda 425 cuenta con lo que se ha denominado LiveATC. Se trata de un sistema en el que todos los diálogos interactivos fueron especialmente grabados en el vuelo de la realidad, así como también las comunicaciones de otras aeronaves que se escuchan en la misma frecuencia. Nuestro rol en esta aventura es el de copilotos, cosa que no quita que nos tengamos que ocupar de todo. La diferencia está en que Lauda 425 tiene un complejo sistema de puntuación que depende de todo lo que hagamos durante el vuelo. Si en algún momento precisamos ayuda, podremos recurrir al piloto aunque eso signifique una reducción de nuestra calificación final. Sólo resta decir que Lauda 425 viene provisto de un CRJ-100 bastante básico por fuera, sonidos del Learjet 45 de FS2000, pero con un excelente panel realista. Por otra parte encontraremos también modelos de vuelo alternativos que permiten variar el consumo de combustible o la carga del avión. En síntesis, Lauda 425 es una aventura para disfrutar, pero cuidado que no por nada está calificada como avanzada.



LO QUE SI: El LiveATC. Excelente diseño en general.
LO QUE NO: Es bastante complicado y le faltan subtítulos.

85%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Maxis (EA) / Electronic Arts

The Sims: Livin´ Large

Por Maximiliano Ferzzola

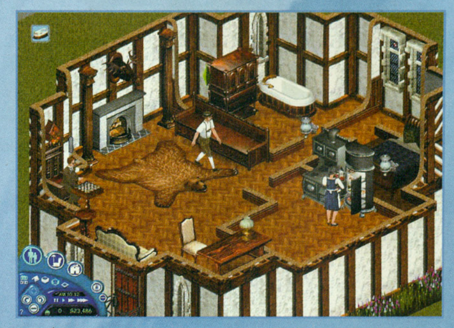
Ufff... hoy fue un día atareado en el trabajo. Por alguna extraña razón, luego de ese pequeño terremoto, las oportunidades laborales se han ampliado y ya no doy abasto. No tengo ni idea de por qué, pero hoy en día también se puede laburar de Periodista, Músico, Hacker, Holgazán e Investigador Paranormal. Cada uno cuenta con diez carreras, así que hay como unos 50 trabajos nuevos disponibles en la ciudad. Como eso de ser deportista nunca me gustó, me hice investigador de lo paranormal, Investigador UFO. Aunque también me tentaba la idea de ser conductor de un Talk Show o cantar en las bodas, pero uno en la vida no lo puede tener todo ¿no? Igual, las cosas no cambiaron demasiado después del temblor que sacudió nuestro pequeño vecindario. De todas maneras, he visto más gente dando vueltas por aquí últimamente, sé que mi hijo (¿no es extraño que tenga un hijo, ya que soy soltero y virgen?) tiene nuevos amiguitos en la escuela. Además hay cinco vecindarios, pero una extraña barrera no me deja acceder a ninguno de ellos, salvo al mío. Hmmm... algo extraño esta sucediendo aquí... El otro día, sin ir más lejos, cuando estaba mirando por el telescopio nuevo que me compré, me raptaron unos aliens y me sentí extraño por un tiempo. De la gran cantidad de ítems nuevos que hay ahora disponibles, la mayoría puramente decorativos y muy pocos verdaderamente útiles, o que hagan alguna otra cosa que los viejos no podían hacer, me compré una mesa de trabajo. ¡Está buena! Hice unos gnomos y los puse frente a casa. Quedaron lindos. Oops, tengo ganas de orinar, perdón...

-Papá... ¿De dónde vienen los nenes? -Ni idea hijo, te juro que ni idea...

Voy a llamar por teléfono a Kathy así le hago cosquillitas. Le dije que venga. Vino.

-Hola, Kathy- la saludé. -Hola, John -contestó. -¿Nos hacemos cosquillitas, Kathy? -No, John... ¡eso ya pasó de moda! Ahora hay una cama vibradora que nos deja jugar arriba de ella. -¿Cómo es eso? -le pregunté, tratando de parecer ingenuo y agradeciendo a los dioses por haber escuchado mis plegarias. -¡Es fácil y divertido! -Así... ¿me enseñás? -¡Claro, comprá la cama y te enseño todo lo que quieras! -Gracias, gracias, gracias, gracias -pensé para mis adentros. Compré la cama (no me salió nada barata... bueno, todo sea por la causa). -Enseñame -le dije. Kathy se acostó y me pidió que me acostara a su lado. Era el momento que había esperado toda mi vida. Pero cuando ya no podía contener más... mi alegría (¡claro!) Kathy se puso a saltar arriba de la cama y me dijo que hiciera lo mismo. Bueno, fue divertido pero no era lo que me esperaba. ¡Maldición!







Decorando la casa

Ayer, mientras miraba un cuadro por horas, me dieron ganas de redecorar todo. Sí, eso haría, sí señor. Miré el catálogo y vi un laboratorio al estilo Ciencia Ficción; también había decoración hippie, bien setentera y otras muchas. Pero a mí me gustaba el laboratorio. ¿Para qué quería un laboratorio? Ni idea, pero cuando empecé a mezclar líquidos de colores y se los daba de tomar a mis amigos ¡la cosa se puso divertida! Además me compré un genio y un robot que me ayudan en la casa. El robot me cocina, limpia y me prepara el desayuno. Uyyy... había tantos ítems que elegir... pufff... ¿qué más compro? ¡Hey! Llegó el nene de la escuela... no me saludó. Es raro... vivimos juntos por años y todavía no nos hemos hecho amigos. Ma' sí, niño desagradecido. -Andá a limpiar el baño -le dije.

En resumen

Como que sí, hay muchas cosas nuevas por aquí. Pero esto sigue siendo lo mismo, nada ha cambiado, lo cual no es malo ¿no? Salvo por los nuevos trabajos, los nuevos ítems y algunas opciones, la cosa no cambió para nada. Pero bueno, si te gusta esta vida vas a agradecer las nuevas cosillas. Ahora, acá pasan cosas extrañas... la semana pasada, mientras estaba haciendo mis necesidades, de la nada apareció un mueble que me tapaba el paso y no podía salir del inodoro. Es extraño el humor de los dioses...

LO QUE SI: El laboratorio la rompe.
LO QUE NO: Ninguno de los cambios fue tan sustancial como para modificar la dinámica del juego.



DirectX 8

La futura evolución del API de Microsoft

■ Por Mariano Firpo

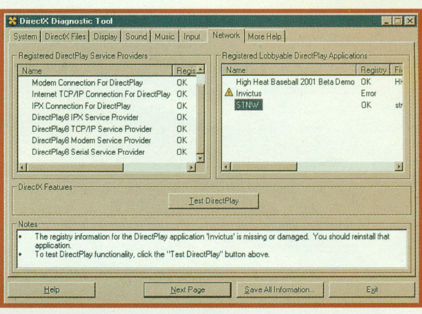
OpenGL ha sido la competencia del DirectX por muchos años y, a diferencia de la API de Microsoft, OpenGL ha permanecido invariable por mucho tiempo. Se había pronosticado una nueva versión llamada OpenML que incluiría mejoras en los puntos débiles de la aplicación de Silicon Graphics, pero todavía nada nuevo se ha visto bajo el sol. Por otro lado, DirectX ya está llegando a su octava versión.

Las nuevas implementaciones que se están tanteando incluir en la nueva versión de la popular API de Microsoft son muchas. Por el lado del sonido -Direct Sound- sufrirá un cambio importante ya que se le adicionará una función extra para estandarizar las comunicaciones verbales a través de Internet. Esto hará que varios sistemas de comunicación online puedan interactuar sin problemas y beneficiará a los que desarrollen partidas en equipos.

Yendo hacia la parte pesada de la API nos encontramos con Direct3D, que ha sabido darnos tantas alegrías. Esta porción sufrirá grandes cambios con la inclusión de nuevos efectos y soporte para las tecnologías venideras.

Dentro de las funciones principales se incluirá un soporte llamado Programmable Vertex Shaders (Vértices Programables para Sombras); este nuevo código ayudará al procesador gráfico a realizar una variedad de operaciones 3D como la unión de texturas calculadas por matrices. También permitirá la inclusión de N-Patches que incrementarán la cantidad de polígonos, la complejidad geométrica y la suavidad de los modelos 3D.

La tecnología que utiliza Nvidia con su GeForce 2 GTS, llamada "Textel Shader", es capaz de realizar varias operaciones sobre un píxel al mismo tiempo. Este nuevo avance estará incluido en el soft gracias a un código llamado "Programmable Pixel Shader".



Otra implementación que se adiciona a DirectX 8 será la capacidad de incluir texturas volumétricas. Estos artilugios matemáticos brindan un nuevo concepto geométrico y nos mostrarán una variedad pocas veces vista. Para hacer que una textura no se vea siempre igual como sucedía en juegos antiguos -Doom, Quake- los programadores comenzaron a aplicar varias texturas corridas a un mismo polígono. Esto daba la sensación de tener enfrente un pedazo de pared único. La gente de ATi ha ido un poco más allá, creando una serie de texturas de tres dimensiones que solo toman color cuando son interceptadas por la cara de algún polígono. Este complicado algoritmo puede hacer que una superficie irregular tenga adosada una textura y que ésta se modifique dependiendo del emplazamiento de la figura geométrica dentro de la matriz tridimensional. ¡Impresionante!.

Otros nuevos avances son la inclusión del nuevo soporte para compresión de texturas de la conocida S3. DXVn es el flamante nombre de este compresor, y S3 piensa que puede demostrarnos mucho en esta área. Recuerden que esa compañía fue la primera en incluir estas tecnologías de compresión con su conocido S3TC.

Por otro lado, el T&L sigue creciendo mientras que esta API lo soporta totalmente. Algunas empresas están intentando incluir esta tecnología en sus productos (3dfx y Matrox se quieren subir al mismo tren del Transform & Lightning).

Matriz Palette Skinning es otro avance realizado en función de matrices, que será capaz de realizar alteraciones o modificaciones a los polígonos (deformaciones), unir dos bloques de manera que se vean reales y algunas otras opciones más. Este código es similar al Vertex Skinning que se incluye en la Radeon de ATi, pero al poseer un mayor número de puntos de control los efectos lucen más reales.

En la medida que los desarrolladores de componentes multimedia se familiaricen con DirectX y anuncien sus deseos, podremos tener algún tipo de estandarización, lo cual brinda una gran ayuda en el mundo de la PC. Lo único malo que quedó en el tintero fue algún código de optimización en los lenguajes de redes que faciliten los juegos online, pero todavía queda tiempo y algunas esperanzas.

NOMAD Jukebox

El gigante de la familia Creative Labs

De este aparatito ya hablamos brevemente en el número 32, cuando nuestros asombrados ojos no podían creer que semejante belleza se hubiera convertido en realidad. Y no era para menos, el NOMAD Jukebox prometía.

En este momento Creative Labs ha lanzado una furiosa campaña publicitaria para el próximo lanzamiento de este reproductor de MP3, que tiene ciertas características que sus competidores envidian, comenzando por la capacidad del mismo: 6 GB, que nos permiten almacenar casi 100 horas de música, casi 150 CD´s. Para que se den una idea, podríamos dejarlo pasando música durante más de 4 días ¡sin repetir un solo tema!

Y las bondades del Jukebox no terminan ahí, ya que además tiene soporte para EAX, permitiendo poder incorporar a nuestras canciones favoritas diferentes efectos de sonido, como por ejemplo la acústica de un concierto o un teatro; ecualizador paramétrico, con lo que se puede enlentecer la velocidad de la reproducción de un WAV o un MP3; interface USB para una conexión más rápida (transmitir 6 GB no es una tarea sencilla) y la capacidad de programarlo para las futuras tecnologías de compresión.

Obviamente, no todo es alegría, ya que en las pre-órdenes que se están tomando en *www.nomadworld.com* pudimos ver el precio de esta belleza en USA, y los americanos deben desembolsar casi 500 dólares para poder tener el Jukebox. Ni queremos pensar lo que puede salir por estos lares. ¡Ouch!

Llegó el Milenio a la Argentina

Microsoft presentó Windows Me, el sucesor de Windows 98

En una presentación que se realizó el pasado 21 de Septiembre, concordando con el Día de la Primavera, Microsoft Argentina anunció la disponibilidad de Microsoft Windows Millennium Edition (también conocido como Windows Me), el nuevo sistema operativo para usuarios hogareños de PC.

"La inversión de Microsoft para comprender tanto las necesidades de los clientes como las novedosas tendencias tecnológicas que se están dando en la computación hogareña son el fundamento de Windows Me", dijo Jorge Cella, Gerente de Productos de Windows para Microsoft.

Obviamente, en la presentación, y bajo una muy distendida charla a cargo de Jorge Cella y Tomás Oulton (luego de una llamativa danza con un CD gigante de Windows Me), se hizo hincapié en las novedades del nuevo SO con respecto a su predecesor, Windows 98 SE. Principalmente las mejoras se centran en el área de los medios digitales (con Windows Media Player 7.0, Windows Movie Maker y Windows Image Adquisition), un nuevo sistema para restaurar configuraciones dañadas y la versión 5.5 de Internet Explorer.



noticias
de último momento

3dfx lanza su Voodoo4 4500

Dos versiones de la Voodoo4 4500 están por llegar al mercado estadounidense. Tanto el modelo AGP como el PCI estarán a la venta en USA mientras ustedes leen esta revista.

El nuevo pequeñito de la línea 3dfx llegó al mercado superando todo pronóstico. La Voodoo4 5500 mostraba un bajo rendimiento en comparación con las placas de Nvidia, por lo que llegamos a pensar que el modelo 4500 nunca vería la luz. Sin embargo, desafiando todos nuestros pronósticos, 3dfx lleva a este nuevo competidor al mercado "light". Con un precio que rondará los 150 dólares, la compañía piensa capturar un mercado que día a día parece que se le escapa de las manos.

La Voodoo4 4500 viene equipada con 32 MB de memoria sincrónica, un RAMDAC de 350MHz y el archí conocido procesador de 3dfx (VSA-100) que trabaja a 128 bits. También se incluyó la capacidad de usar texturas de 2Kx2K y compresión de tipo DXTC y FXT1. Las tres APIs más importantes vienen soportadas para una compatibilidad total.

Planes para el Pentium 4

Intel planea migrar hacia un proceso de 0.13 micrones para sacar al mercado sus flamantes P4. Se supone que esta proceso de fabricación también se incluirá en los últimos modelos de los P3. Este cambio reduce los costos significativamente y produce un gran descenso en el consumo eléctrico de los nuevos chips.

Tualatin será el código con el que se identificará a los nuevos P3 trabajados en este proceso, mientras que la línea P4 tendrá como nombre clave Willamette. Estos nuevos microprocesadores se esperan en pocos meses, mientras que el sucesor del P4, llamado Northwood, arribará en el tercer cuarto de 2001.

Intel está intentando recuperar su trono y aprendió de las lecciones que AMD le ha proporcionado, por lo que se espera que vuelva más fuerte que nunca. Esperemos que mientras ellos se sacan la cabeza los precios caigan... ¿no sería lindo conseguir un P4 de 2GHz por 100 pesitos?

PROMEDIO
92%

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com
PRECIO: $69
PUNTOS DE VENTA: En las mejores casas de computación del país.





Microsoft Game Voice

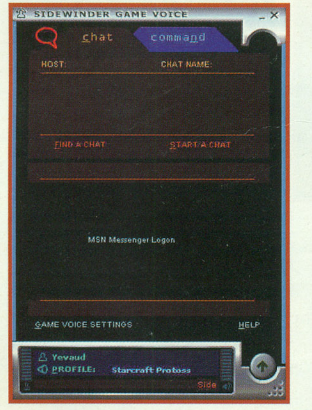
Mucho más que un set de auriculares

Lo primero que cruzó nuestra mente fue el implementar este sistema para comunicarnos en las redes y no andar gritando desde una habitación a la otra. Pero luego de explorar el producto nos dimos cuenta de que teníamos algo más que un buen par de auriculares en nuestras manos.

Por Mariano Firpo

La primera característica que anunciamos en un artículo de la revista anterior respondía a la capacidad de comunicación que el Game Voice es capaz de brindarnos. Podemos seleccionar diferentes grupos a los cuales enviar nuestra voz, elegir a los miembros de nuestro equipo o simplemente permitir que todos escuchen lo que queremos decir. Para esto el Game Voice posee diferentes botones que cumplen estas funciones. Un control secundario permite que el audio salga por los auriculares o a través de algún set de parlantes que ya dispongamos. También existe una opción para silenciar el sistema y una tecla que nos permitirá usar diferentes comandos que se activan por voz y harán que nuestra experiencia con los juegos nunca vuelva a ser la misma.

Dentro del software que incluye el Game Voice, podremos encontrar una serie de comandos predeterminados para diferentes juegos como EverQuest, Starcraft, Rogue Spear, etc. Estos comandos por voz ejecutan diferentes acciones y pueden ser programados para seleccionar un grupo de unidades, atacar, defender o construir alguna edificación. El programa tiene un muy buen reconocimiento de voz aunque en algunos casos puede confundir palabras semejantes.



Si bien algunas configuraciones vienen predefinidas, podremos alterarlas para hacer las cosas un poco más fáciles. Por ejemplo, si queremos construir un Gateway jugando al Starcraft con los Protoss, deberemos pronunciar las palabras "Wrap Gateway"; o si esto nos parece difícil, alterarlo de manera de tener que pronunciar solamente "Gateway" o alguna otra palabra que deseemos. El sistema de reconocimiento funciona en un 90% de los casos pero podremos mejorarlo eligiendo palabras que nos resulten más fáciles de pronunciar. Al igual que el sistema empleado en el Strategic Commander de Microsoft, podremos aplicar combinaciones de teclas de lo más variadas, introducir pausas entre los tecleos y algunas otras opciones. Para realizar algún tipo de "Combo" podremos memorizar las diferentes sucesiones de teclas en el programa del Game Voice y asignarle un comando de voz. Cuando queramos realizar este complicado movimiento solo requeriremos del uso de nuestra palabra clave, así dejaremos de lado la memorización de las teclas y la necesidad de presionarlas todas en su necesaria secuencia.

El micrófono y los auriculares son de una excelente calidad, el sonido que se consigue es puro y libre de ruidos. Parte del micrófono se encuentra realizado en metal dando una sensación de robustez, y gracias a su diseño podremos acomodarlo para que nos siente cómodo. Los auriculares son ajustables y permiten que grandes cabezotas se sientan a gusto -Dan y yo les estamos agradecidos-, es liviano y sus colores entre gris y plateado le brindan un aire futurista.

Uno de los puntos fuertes es el poco ancho de banda que consume el sistema de chat, permitiendo que juguemos algunos juegos de estrategia por Internet sin sufrir ningún perjuicio en lo que a velocidad respecta. Para otra clase de juegos que demandan un



mayor intercambio de datos la cosa suele andar bastante bien, pero como siempre dependemos de que la conexión sea veloz, algo que por lo general no se obtiene con las del tipo dial-up. De todas manetas la configuración del Game Voice nos permite elegir el ancho de banda que consumirá, con lo que podremos modificar la calidad del sonido para mejorar todo lo posible la comunicación por voz con nuestros compañeros de equipo y nuestros enemigos.

Aunque no pudimos probar el sistema con una gran cantidad de personas encontramos que es compatible con el servicio de mensajería de Microsoft, lo cual facilita mucho las cosas y también compatibiliza con la versión shareware del mismo (Game Voice Share, publicado en los XCD del mes pasado). Este nuevo aparatito de Microsoft es algo que no debe faltar en el baúl del jugador profesional y puede proporcionarnos una perspectiva diferente del mundo multimedia.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un sistema de comunicación para redes de excelentes prestaciones.
LO QUE SI: Los comandos por voz son sencillos y muy fáciles de configurar. Consume un ancho de banda considerablemente bajo. Tiene auto detección de voz para comenzar la transmisión y es ajustable.
LO QUE NO: El sistema de reconocimiento de comandos no funciona a la perfección y confunde algunas palabras. No soporta el idioma castellano así que habrá que hablar en inglés.

92%
CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Teppro / Asia Computers
INTERNET: www.teppro.com
PRECIO: $270
PUNTOS DE VENTA: En las mejores casas de computación del país.

PREMIO XTREME

PROMEDIO **93%**

Teppro Hulk V



Xtremo poder con el chip GeForce 2 MX

Como ya habíamos comentado en una nota anterior, Nvidia lanzó al mercado su chip NV11, y poco tiempo pasó hasta que las empresas tomaron el nuevo modelo de referencia de Nvidia y lo llevaran al mercado. Teppro en su indiscutido crecimiento ha conseguido que ingrese en sus líneas este nuevo guerrero que tiene un potencial admirable, dado su bajo precio y algunas características que sorprenderán a más de uno.

Por Mariano Firpo

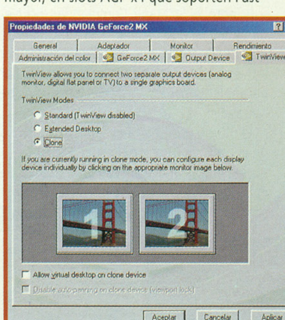
Al fin llega a nuestro país este nuevo procesador de Nvidia y, como era de esperar, Teppro es la primera en traernos la noticia.

Uno de los puntos destacables que encontramos en el NV11 de Teppro es la posibilidad de tener modos de vista gemelos, algo que existía en las líneas G400 y superiores de Matrox. El TwinView permite conectar dos monitores a la placa brindando un escritorio extendido o un modo de vista clon en donde la imagen se repite en ambos dispositivos. (Vean las fotos más abajo). El modelo de Teppro que llegó a nuestras manos poseía una salida secundaria para televisor pero otros modelos del NV11 permiten la inclusión de un monitor digital a un precio un poco mayor para aprovechar los modos de vista gemelos.

Dentro de las opciones de video pudimos juguetear con el control "Digital Vibrance", el cual nos permite alterar ligeramente los colores para darles vida a distintas imágenes. Las opciones en DirectX y OpenGL son muchas. Podemos prender o apagar la sincronización vertical, activar el FSAA hasta 2x2, habilitar el anisotropic filtering y muchas opciones más.

Al igual que lo que sucedía con la GeForce 2 GTS, pudimos comprobar que el FSAA se desactivaba automáticamente cuando la cantidad de cuadros por segundo llegaba a un valor límite inferior a los 12 cuadros por segundo. El rendimiento cae bastante cuando es activado el FSAA por lo que es recomendable no utilizarlo a no ser que se disponga de un procesador muy poderoso.

La placa trabaja, al igual que su hermano mayor, en slots AGP x4 que soporten Fast Write y no todos los motherboards son compatibles, por lo que deberemos asegurarnos que la cosa funcione antes de saltar hacia el negocio de computación más cercano. Tengan en cuenta que estas placas -GeForce 2- rondan entre los $270 en su modelo NV11 y $500 con el NV15, por lo que sería una lastima invertir semejante dinero y frustrarnos porque nuestro motherboard de 100 pesos no soporta semejantes monstruos. El modelo Hulk V de Teppro tiene una RAMDAC de 350MHz, un procesador de 256 bits que trabaja a 175MHz, soporta texturas de hasta 2048x2048, posee una memoria total de 32 MB de 166MHz y soporta compresión de texturas de DirectX y S3TC. Puede entregar teóricamente un total de 20 millones de triángulos por segundo y unos 700 millones de Megatextels por segundo. Aunque su potencial es inferior a la GeForce 2 GTS y las pruebas de velocidad así lo demuestran, podemos decir que en el mercado de mediano o bajo costo tiene grandes posibilidades. Dadas las nuevas cualidades de la placa, su relativo bajo costo y la buena performance en resoluciones de hasta 1024x768, podemos esperar que en poco tiempo la Hulk V se convierta en una de las mejores opciones del mercado. También se ha adicionado un engine T&L de segunda generación y algunas opciones de bump mapping. Como es común en casi todas las placas que han salido últimamente, podremos ver nuestros videos por DVD mientras la placa se encarga de hacer las necesarias descompresiones (MPEG-1, MPEG-2, INDEO, etc).



Agradecemos a Marcelo Filgueiras por su colaboración en el testeo de esta placa.

Características Principales

- Procesador Nvidia GeForce2 MX de 256-bit.
- AGP 2X/4X con Fast Writes.
- Arquitectura TwinView.
- 20 Millones de triangulos/sec.
- Compresión de textura para DirectX y S3TC.
- Ancho de banda de memoria de 2.8GB/sec.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una versión "económica" de los más modernos modelos de Nvidia.
LO QUE SI: Twin View, Vibrance Color, FSAA, buen rendimiento a medianas y bajas resoluciones. Una placa robusta.
LO QUE NO: Nada importante. Su precio bajo se impone sobre cualquier drama.

93% CLASICO

PROMEDIO
90%

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/sidewinder
PRECIO: $79
PUNTOS DE VENTA: En las mejores casas de computación del país.





SideWinder Strategic Commander

Sensación de poder en nuestro flanco izquierdo

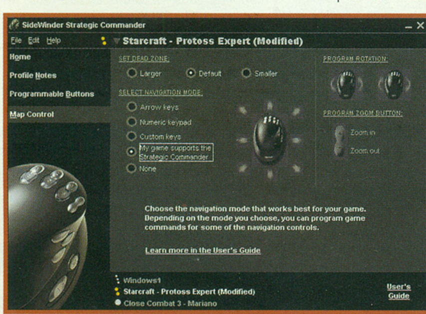
Es raro encontrar un complemento para nuestra mano izquierda -zurdos abstenerse- que nos libere del yugo del teclado y brinde nuevas opciones de control para los complicados juegos que existen y otros que se avecinan.

Por Mariano Firpo

El nuevo control de Microsoft está desarrollado para perfeccionar nuestro manejo en los juegos de estrategia y algunos títulos de acción conocidos, como Half Life, Mechwarrior 3 o Quake III Arena.

En la mayoría de los casos en control se ajusta perfectamente a las necesidades de los juegos pero hay casos en donde el teclado sigue siendo una mejor opción. Existen dos formas de asignar funciones específicas a los botones del Strategic Commander. Estando dentro del juego tendremos que apretar la tecla de "REC" que se encuentra sobre la base, luego oprimir uno de los botones principales para elegir la tecla o combinación de ellas que queremos asignar. El programa de instalación incluye diferentes prediseños para juegos como Close Combat, Age of Empires, Starcraft (Zerg, Protoss o Terran) y muchos más. De esta manera tendremos asignadas diferentes funciones a cada uno de los 6 botones principales como atacar, construir una unidad específica, designar un grupo o simplemente mover una unidad determinada. Sumado a esto se encuentran tres botones laterales que modifican las funciones de los seis principales, haciendo que una configuración predeterminada disponga de hasta 24 funciones programables. Alguien podría decir que el teclado lleva las de ganar porque la cantidad de teclas es muy superior... pero en realidad es poco probable que asignemos más de 24 funciones y el nuevo control de Microsoft permite combinaciones de teclas que facilitarán mucho las cosas. Por otro lado, existe un switch que nos permitirá cambiar entre diferentes configuraciones de juegos llegando a tener 72 comandos configurables más una tecla doble de zoom in/out. Por si esto no fuera suficiente, el Strategic Commander incluye un eje móvil que cumpliría las funciones de joystick y permite que nos desplacemos por los escenarios mientras el mouse queda libre para seleccionar las unidades y realizar otras tareas.

El último punto a favor es la existencia de un control de rotación, lo cual brinda la posibilidad de mover la cámara en un entorno 3D, la cabeza de nuestro Mech o cualquier otra acción que se nos ocurra.

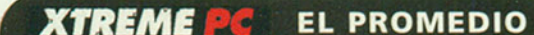


Es importante entender que los juegos no necesitan un soporte específico para poder usarse con el nuevo chiche de Microsoft y se espera que los futuros juegos incorporen un soporte especial que permitirá la configuración automática del control.

El control está diseñado para aprovechar al máximo las capacidades de nuestra mano izquierda y su mayor impacto se encuentra en juegos estratégicos que necesitan gran combinación de teclas o el uso del eje de rotación. Por ejemplo, probamos el sistema de juego en Brood Wars y notamos que el teclado seguía siendo útil cuando armábamos grandes y numerosos grupos de unidades, pero en juegos como Mechwarrior 3 o cualquier estratégico en 3D el control daba una clara ventaja después de un pequeño tiempo de acostumbramiento. Quiero que quede claro que porque tengan este nuevo control no van a ganar a Starcraft si antes no lo hacían, pero puede que tras largas horas de juego su mano izquierda se los agradezca debido a la ergonomía del producto.

El Strategic Commander se conecta por un puerto USB a la PC haciendo que su instalación sea de lo más sencilla. Puede que no nos acostumbremos automáticamente y por momentos extrañemos el teclado pero, una vez que nos hayamos habituado a su uso, será difícil sacarnos el aparatito de encima.

Solo nos queda decir que el diseño futurista nos impresionó y las luces de colores que se activan en el botón cuando una función está asignada hizo que nos enamoremos rápidamente de este juguete.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un avanzado control para juegos de estrategia y algunos FPS.
LO QUE SI: Es tan fácil de programar que se lo podés prestar a tu vieja. Excelente diseño: parece un mouse gigante.
LO QUE NO: Todo el exterior es de plástico y parece un tanto frágil, aunque no nos animamos a tirarlo al piso.

90%
CLASICO

Teppro, el nuevo Líder!

XTREME POWER

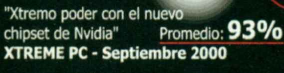


HULK 5





DISPONIBLE!



"Xtremo poder con el nuevo chipset de Nvidia" Promedio: **93%**

XTREME PC - Septiembre 2000



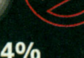


IMPACT 4





DISPONIBLE!



"Si Dios jugara con la computadora tendria esta placa" Promedio: **94%**

XTREME PC - Septiembre 2000



IMPACT 2 M64 AGP

- Impact 2 M64 32MB
- Impact 2 M64 32MB TV
- Impact 2 Pro 32MB
- Impact 2 Pro 32MB TV

IMPACT 2 M64 PCI

- Impact 2 M64 32MB
- Impact 2 M64 32MB TV

Las aceleradoras más potentes, con el mayor respaldo y soporte local

Brindando siempre la mejor calidad, tecnología de vanguardia, soporte local eficaz y ofreciendo las más amplias soluciones para el entretenimiento o uso profesional, manteniendo la mejor relación de costo y beneficio, Teppro se ha transformado en el Nuevo Líder en Aceleradoras 3D

Quake 3 Arena demo001 800x600 (Athlon 750Mhz)

Hulk 5	105 Fps
Voodoo 5 5500 AGP	81.9 Fps

WWW.TEPPRO.COM

Envios al interior | Ventas al gremio



Asia Computers Trade Co.,

Representante exclusivo en Argentina

Tel:(54-11) 4932-1400/1600 E-mail: teppro@sminter.com.ar

COUNTER STRIKE
El último contraataque de Half-Life

Por Martín Varsano

**Se sabía: Gordon Freeman, después de haber aniquilado a innumerables hordas de apestosos alienígenas e implacables marines, no se iba a quedar de brazos cruzados esperando el inminente final de Half-Life frente a los nuevos monstruos del género: Quake III Arena y Unreal Tournament. Por ese motivo tuvo una breve reunión con la gente de Valve, y luego de surfear por internet se encontraron con una modificación que no sólo hizo que muchos usuarios de PC desempolvaran la caja de Half-Life, sino que lo puso arriba de sus competidores, en un inesperado contraataque que tiene como consecuencia que Valve saque en poco tiempo más el producto de manera separada.
¿Y qué modificación realizó semejante milagro, que hace enrojecer de la ira al sargento de Quake III? Counter-Strike, ¡por supuesto!**

Un poco de historia

Voy a serles sincero: Después de tanto estar en esto de las computadoras, uno parece inmune a las sorpresas. Hay pocos juegos que nos hacen salir de este estado, y menos si se trata de una modificación o expansión. Pero para ser sinceros, el potencial de Counter-Strike sólo puede ser apreciado en un encuentro Multiplayer, preferentemente en una LAN Party en donde todos los jugadores estén atentos a los gritos e insultos de los contrarios (y por qué no compañeros de equipo). Por si no lo sabían, la modificación sólo es útil en Multiplayer, aunque los programadores prometen incluir en un futuro bots, para poder practicar en soledad.

¿Qué, no entienden nada de lo que estoy hablando? Sepan disculpar, pero mientras escribo estas líneas mi sangre hierve por cerrar el procesador de texto y convertirme por unas horas en ese implacable (en ciertas ocasiones) terrorista, que pone con magistral exactitud mortíferas bombas, que luego los policías tendrán que desactivar antes de que nuestro aparatito los haga volar por los aires... Pero bueno, vamos a comenzar haciendo una breve referencia de la historia de esta maravilla, que cada día cosecha más adeptos en todo el globo.









Un poco de historia (ahora sí)

Se podría decir que los dos responsables detrás de la modificación son Gooseman y Cliffe, dos fanáticos de los arcades 3D que residen en Canadá y USA, respectivamente, y que con la ayuda de un ejército de artistas (que realizan los mapas y generan texturas), han sabido ya ganarse un espacio en este elitista mundo de los FPS. Los dos tenían experiencia previa en este trabajo, ya que Gooseman, por ejemplo, supo colaborar en otras modificaciones, como Navy SEALS para Quake I y Action Quake2. Pero la buenaventura hizo que no se sintiera demasiado cómodo trabajando en los proyectos anteriormente mencionados, ya que buscaba algo más orientado a una simulación militar, razón por la cual se puso a trabajar en lo que ahora es Counter-Strike. ¡Menos mal!

Al igual que Gunman Chronicles, Counter-Strike ha sido tocado con la varita mágica de Valve para convertirse en un producto con nombre y apellido. Esto demuestra que si se trabaja duro se puede conseguir un lugar en el cielo de los arcades 3D, aunque estemos en el último rincón del planeta...

Ahora vamos a desarrollar un breve relato para adentrarlos en la mecánica del juego: Luego de media hora de aguantar la picazón de las manos por un poco de acción, y siendo las siete de la tarde, algún integrante de la editorial carga la primera bala en el cargador, activando la modificación en Half-Life, desatando de esta manera un sinnúmero de clicks de los ratones de todas las oficinas, que cierran presurosamente todas las aplicaciones para poder entrar en combate.

El caso que conocerán pertenece a un viernes no muy lejano, en donde la intención de quedarse hasta bastante tarde se podía leer en los ojos de muchos, y no precisamente realizando un informe o un preview... nada de eso... la frase mágica "Counter-Strike" había tomado posesión de nuestras mentes. El primero en cuestión fue Santiago, que preparó el servidor... Al rato Lagarto, DaN, MadMax, Fito, Fernando y quien les habla estábamos navegando por el hub para encontrarnos en el campo de batalla virtual.

Ahora era el turno de la elección de los equipos. Luego de muchas discusiones, decidimos hace tiempo que el mejor sistema es el de la



selección automática, que nos pone al azar (aunque a veces el destino para esquivar nuestras preferencias) en uno de los dos bandos posibles: Terroristas y Anti-Terroristas.

La elección del mapa es sencilla: El primero de la lista, que crece continuamente con la inclusión de nuevos escenarios que entusiastas jugadores envían mes a mes a www.counter-strike.net, en donde Gooseman y Cliffe realizan una rigurosa selección, que por el momento ha dado como resultado una selección acertadísima de niveles, uno mejor que el otro. Y lo mejor de todo es que el objetivo dentro de cada mapa es diferente: En uno los Terroristas deben plantar una bomba en varios puntos estratégicos, mientras que las Fuerzas Especiales deberán desactivarla, o si se da la ocasión, acabar con los Terroristas. Cualquiera de las acciones da como ganado el encuentro, lo que brinda un tanto al equipo. Desde ese punto todo vuelve a cero, menos el dinero obtenido por nuestras acciones, que si son las correctas harán que nuestra cuenta bancaria crezca ampliamente, permitiendo adquirir algún chiche de una lista que pueden encontrar en un cuadro en esta misma nota, y otros accesorios, como por ejemplo granadas o chalecos blindados.

Otros mapas tienen diferentes objetivos, y si nos toca el bando de los Anti-Terroristas podremos ponernos (por lo que dure la misión) en la piel de un importante ejecutivo de camisa y corbata. Los otros miembros de la ley deben cuidar a este personaje del plomo terrorista, cueste lo que cueste, para que pueda arribar sano y salvo a un helicóptero u otro vehículo.

El dinero todo lo puede

Estas son las armas que se pueden adquirir en nuestra área en los primeros 60 segundos de comenzada una partida. El dinero se va acumulando a medida que cumplimos los objetivos del mapa, no importa del lado que estemos:

Armas

Benneli M3 Super90	$1700
Ingram MAC-10	$1400
H&K MP5-Navy	$1500
Sub-Machine Gun Steyr Tactical	$1250
Steyr AUG	***$3500***
Benneli XM1014	***$3000***
Ingram MAC-10	$1400
Sub-Machine Gun AK-47	$2500
Glock 18 Select Fire	***$400***
Colt M4A1 Carbine	$3100
FN P90	$2350
Sig SG-552 Commando	$3500
H&K G3/SG-1	***$5000***
FN M249 Para	***$5750***
Steyr Scout	$2750
AI Arctic Warfare/Magnum	$4750
Dual Beretta 96G	$1000
H&K USP .45 Tactical	$500
Desert Eagle .50 AE	$650
SIG P228	$600













Se arma el tole tole

Los equipos quedan armados automáticamente: Por el lado de la policía (en ambos equipos se pueden elegir cuatro skins diferentes), y con el uniforme de los SEALS, estábamos Fernando, Lagarto (que era el VIP o El Ejecutivo, como en Titanes en el Ring) y quien escribe; los sucios terroristas estaban encarnados por Santiago, Fito y MadMax. Luego de las compras básicas (es muy importante la selección de nuestro armamento, ya que algunos considerarán que ciertos rifles son demasiado "pesados", por lo que tienen un retroceso importante al disparar), salimos corriendo hacia el elevador, para tomar posiciones en la terraza de la embajada... Sin saber que nuestros enemigos ya nos esperaban parapetados en la misma. Por precaución (o tal vez un poco de impaciencia, debemos reconocer, Fer y yo nos apresuramos a introducirnos al ascensor, presionando el botón para elevarnos, ¡dejando al pobre Lagarto indefenso! Esto, que me pareció un error al principio, resultó la salvación de nuestro amiguete reptiliano, ya que no bien se abrió la puerta del elevador una lluvia de balas nos alcanzó regando las paredes de nuestra sangre. Rápidamente me apresuré a presionar el botón para huir, y la adrenalina de mi compañero hizo que recibiera unos cuantos impactos más, provenientes de su humeante ametralladora. Al estar la opción "Friendly Fire" activada, cada bala perdida puede ser el último clavo de nuestro ataúd, venga del lado enemigo o no.

Y esto no es lo único

Si esto les parece excitante, déjenme aclararles que solo están viendo la superficie de lo que es una maravilla. Aunque el engine no es de última generación, Half-Life sigue demostrando que si hay una buena idea detrás, el engine es sólo una excusa para pasar un momento inolvidable. Así y todo, los sonidos, mapas y las animaciones de los rifles y los jugadores es impecable. Aquí se nota la mano de Gooseman y la importancia que para él tiene el realismo dentro de la modificación. Y lo mejor de todo es que la bola sigue creciendo con cada lanzamiento de una nueva versión: Para que se den una idea, en la última (que se incluye en uno de los CDs de este mes) se han incorporado nuevos mapas, dos berettas que dan escalofrío, y un escenario en donde podremos testear unos jeeps, que seguramente serán puestos a punto en la beta 8.0



Así que ya saben, amigos, si todavía no jugaron a Counter-Strike - descontamos que si están leyendo esta nota son aunque sea tibios seguidores de los arcades 3d, por lo que suponemos que Half-Life debe estar guardado en un estante-, vayan instalando esta maravilla, ármense una pequeña LAN y disfruten del descubrimiento de Gordon, que seguro debe estar escondido en algún nivel disfutando de su larga vida...

El pueblo opina

Maximiliano: Aunque por ahora el pináculo de este tipo de experiencias para mí sigue siendo Hidden & Dangerous, es una realidad que éste es el segundo juego (y encima gratuito) que logra que en la editorial nos quedemos todos jugando SIN PARAR durante 8 ó 9 horas seguidas cada vez que lo agarramos... (y eso por regla general es todos los viernes).

Dan: CS tiene un ritmo pocas veces visto (aun en comparación con productos comerciales) y es el mejor ejemplo de cómo crear un juego donde el trabajo en equipo lo es todo.
Bien por estos chicos, y bien por Valve que gracias al apoyo que brindan a los desarrolladores independientes, hoy podemos disfrutar de esta pequeña maravilla, producto del más grande de los fanatismos.

Santiago: Im-pre-sio-nan-te, realmente el mod que se mandaron estos pibes no tiene comparación y ya se ha convertido en el nuevo vicio de los viernes por la noche aquí en la editorial. Sinceramente el placer que produce el volarle los ruleros a mis amiguitos con los zarpadísimos rifles que hay aquí ¡es incomparable...! Aunque últimamente me lo tiene prohibido... ¡ufa!

Fernando: Me saco el sombrero por estos muchachos. Crearon un mod que es mejor que muchos juegos que andan saliendo y encima es totalmente gratis. Lo que más me gusta es poder jugar en equipos y que esté bastante balanceado. Lo que sí me gustaría son más mapas o la manera de integrar los que ya existen a este mod. Otra cosa interesante son los bots como el BobaBot, que pusimos en el XCD2. ¡Llenen un servidor de LAN con estos reclutas virtuales y disfruten de la masacre!



EL GENERAL

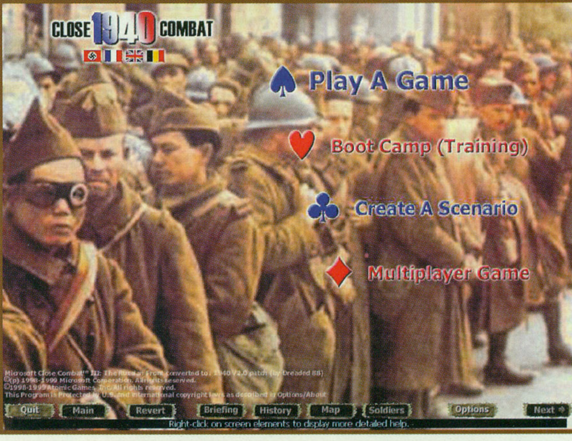
ESTRATEGIA Y PLANIFICACION PARA UN MUNDO MEJOR

La guerra de nunca acabar

Mods y plug-ins para Close Combat 3

Por Pablo Balut

Luego de jugar de todas las formas posibles a CC3, los fanáticos de la serie Close Combat esperábamos ansiosos CC4. Pero grande fue la decepción cuando finalmente el juego apareció. Si bien los gráficos y el sonido habían mejorado mucho, la esencia del juego, el dinamismo y la lucha encarnizada tan bien conseguida por el equipo de desarrollo original de Microsoft, se había perdido. Esta es una de las razones por la que cientos de programadores particulares comenzaron a modificar el viejo juego, y a desarrollar nuevos mods y plug-ins que nos permitan volver a disfrutar de las fabulosas batallas de CC3.



Para experimentar, lo primero que debemos conseguir es la utilidad Config Manager, un administrador que nos permite instalar y desinstalar los mods y plug-ins fácilmente, ya que algunos no son compatibles con otros. La última versión que hay dando vueltas es la 4.7, la misma que pusimos en el XCD2. Cualquier versión futura podrá siempre ser descargada desde los sitios del juego que figuran en el cuadro. Lo más interesante es que tanto los plug-ins como los mods y los mapas se pueden bajar gratis desde Internet y que día a día aparecen cosas nuevas.

¿Fieles a la Historia?

Es conveniente aclarar que los mods sólo cambian la configuración de los ejércitos. A los mapas y las campañas debemos bajarlos por separado. Para disfrutar mejor de los diferentes mods, es conveniente conseguir mapas especialmente preparados para cada uno de ellos. Por ejemplo, los mapas tradicionales de CC3 distan mucho de aquellos inspirados en la selva asiática y las aldeas

Los mods de Close Combat 3

Como ya sabemos, CC3: The Russian Front desarrolla las campañas ocurridas en la Segunda Guerra Mundial en el frente Este, entre rusos y alemanes. Los nuevos mods permiten recrear batallas de la Segunda Guerra en otros frentes y batallas de otras guerras y de otra época. Estos son algunos de los mods que están disponibles.

RealRed: Agrega nuevas unidades y mejora notablemente los gráficos de los tanques y vehículos.

RealRomanian: Permite desarrollar las batallas entre rumanos y rusos en el frente Este.

France 1940: Combates entre franceses y alemanes. Agrega el ejército francés, el belga y el británico, con todas sus unidades. También desarrolla la campaña del ataque alemán contra Francia.

Finland: Combates entre rusos y finlandeses en los comienzos de la guerra.

Africa: Gran cantidad de nuevos tanques se baten en los desiertos del norte de Africa. Las batallas entre Romel y Montgomery.

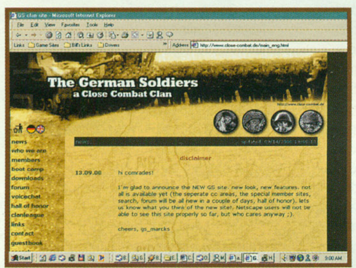
Nam: Una excelente adaptación para jugar batallas entre el Vietcong y los Yankees. Muy bien desarrollado, nos permite controlar unidades del Vietcong, del ejército Nordvietnamita, o las tropas Norteamericanas y de Vietnam del Sur.

vietnamitas. Jugar el mod Nam con los mapas tradicionales puede ser un poco frustrante. Lo mismo pasa si cargamos el mod Africa. Sería interesante que consigamos los mapas africanos, ya que jugar las batallas de Romel y Montgomery en escenarios europeos es una falta de respeto a la Historia, che. ¡Pero todo está permitido!



Mods que vienen en camino

Debido al éxito que sigue teniendo CC3, los fanáticos continúan desarrollando nuevos mods. Estos son algunos de los que vienen marchando: The Great War: ya está listo para CC2 y pronto saldrá la versión para CC3. CC2000: Batallas en la actualidad. The Six Day War: la guerra entre árabes e israelíes. Normandy: el famoso desembarco en las playas de Normandía. Pacific Front: la guerra en el Pacífico entre japoneses y norteamericanos. Creta: La recuperación de la isla por



los comandos ingleses. Korea: ¡la guerra de Corea también llega a CC3!

Plug-ins

Los plug-ins son pequeños agregados que adicionan alguna característica particular al juego. Como ya viene convirtiéndose en algo tradicional en el mundo tanto de los juegos como de las aplicaciones en general, aquí tampoco podían faltar. Los fanas ya hicieron varios, y parece que no tienen intención de detenerse. Es que realmente Close Combat 3 vale la pena. Estos son algunos de los plug-ins más interesantes que recomendamos probar: Realred Sound agrega nuevos sonidos para jugar el Mod Realred; Africa Sound agrega nuevos sonidos para jugar el mod Africa; CC4 Explosion agrega los efectos de humo y explosiones de CC4 y realmente no tiene desperdicio; ClimbTree permite que nuestros soldados se puedan trepar a las copas de los árboles, aunque parezca mentira, y CC2-CC3 Map Converter convierte los mapas de CC2 a CC3.

Esta es la situación, Generales

No siempre tenemos la suerte de que un título resulte tan atractivo. Los juegos de guerra esconden muchas posibilidades, y más si en casos como éste que les comentamos la comunidad de jugadores se esfuerza en mejorarlos aún más y extiende su vida y su jugabilidad. ¿Tienen el juego por ahí, juntando polvo? Ya no hay excusa para no reinstalarlo, bajar los mods, plug-ins y mapas, y volver a esos sangrientos campos de batalla en busca de un mundo mejor.

Direcciones Interesantes

En las URL que figuran aquí podrán encontrar varios sites dedicados a mods y plug-ins para la serie completa de los Close Combat. No sólo verán decenas de archivos para descargar si son estrategas de los duros, sino que además podrán mantenerse al tanto de las últimas y mejores novedades de este apasionante hobby.

http://www.clubssi.com/closecombat/maps/cc3/
http://www.close-combat.de/main_eng.html
http://www.casema.net/~okke/cc3.html
http://www.clubssi.com/rgretz/





Buena puntería

¿Los sistemas de puntaje sirven como guía?

Por Durgan A. Nallar



A menudo recibimos quejas acerca de los puntajes que utilizamos en las reviews de Xtreme PC. Mientras algunos lectores dicen que colocar un puntaje a un título o producto es demasiado subjetivo e injusto, y por tanto no deberíamos hacerlo, otros parecen tomarlo como la palabra definitiva y guiarse sólo por ello a la hora de decidirse por una compra. He aquí lo que pienso.

La realidad es que el puntaje o porcentaje es una parte más de la revisión y, como tal, debe ser tomado en consideración con respecto a la totalidad de la review. Los sistemas de calificación son de uso común en todas las revistas especializadas del mundo, tanto en la industria de los juegos como en la del cine o la de la música; no porque sí: Sirven para completar la idea que tiene el autor del artículo. Por eso, no basta con sólo fijarse en un puntaje para saber qué tan bueno puede ser algo; es necesario leer a conciencia el texto que acompaña al número. Es la única manera de hacerse una idea completa de aquello en lo que fijamos el interés.

En el caso de XPC, ese texto busca ser informativo al mismo tiempo que ameno; incluso divertido si el producto en revisión lo admite. Muchos sonríen al leer nuestras reviews, y esa simple sonrisa es suficiente para sentirme satisfecho del trabajo que hacemos. Nuestro objetivo es informarlos, y también pasarla bien. Después de todo, compartimos la pasión por los juegos y las cosas que tienen que ver con ellos; los juegos son entretenimiento, y creemos que está bien entretener también con nuestro oficio, hacerlos sentir un poquito más alegres mientras viajan al trabajo o al colegio, mientras disfrutan al sol en una plaza o se trepan a un tren. Ninguno de los integrantes de la editorial podemos dejar de sentir que el pulso se nos acelera cuando vemos a alguien leyendo la revista, sonriente... La emoción nos sacude. Personalmente, me llena de entusiasmo.

Con este número la revista cumplió tres años. Fueron treinta y seis ediciones mensuales en las que evolucionamos junto a nuestros lectores. A ustedes les debemos todo. Quienes nos conocen desde entonces saben que ya al principio tuvimos claro que Xtreme PC debía ser la mejor revista de juegos para PC de la Argentina; y humildemente creemos haberlo logrado, gracias a ustedes, que nos apoyaron y nos forzaron a mejorar número tras número. Hacer Xtreme no es fácil, como muchos pueden pensar. Lleva todo nuestro tiempo y muchísimo trabajo, pero la alegría de hacerla es más fuerte que el cansancio. Realmente nos gusta XPC y por eso le metemos garra.

"Con este número la revista cumplió tres años. Fueron treinta y seis ediciones mensuales en las que evolucionamos junto a nuestros lectores."

Hacer las reviews divertidas siempre que podemos representa un esfuerzo todavía mayor. Puede ser más sencillo dejarse caer en la rutina, pero si lo hiciéramos ésta no sería la Xtreme que conocen. Son revisiones hechas por argentinos para argentinos, que hablan un lenguaje común y toman en cuenta que estamos, a nuestro pesar, geográficamente muy alejados del origen de la mayoría de los títulos que nos llegan. Es algo que comprendí desde que tuve el primer número de la revista en mis manos, cuando mandé mi carta al correo de lectores y al poco tiempo Martín me llamó para colaborar, hasta hoy, cuando como jefe de redacción debo velar porque cada número supere al anterior en contenido y en diversión. Una tarea fácil, en realidad, porque el staff de la revista es excepcional. Todos y cada uno de los redactores y diseñadores son creativos sobresalientes que tienen la mejor disposición para que cada mes XPC siga siendo una sorpresa.

Nuestras revisiones, entonces, han de tener siempre algo por lo que valga la pena ser leídas, más allá de que coincidamos o no con lo que digan, más allá de un número. Los artículos son opinión de sus respectivos autores, sí, aunque nuestros columnistas merecen la más absoluta confianza, y aunque puedan equivocarse por el simple hecho de ser humanos, rara vez lo hicieron a lo largo de estos tres años.

El número que llevan las revisiones representa una medida entre 0 y 100, un porcentaje cuyo fin es redondear un concepto mayor. De poco sirve tomar solamente ese número como guía. Es en la revisión completa donde reside la opinión sobre un producto. Hay lectores que nos reclaman que tal o cual juego merecía más puntaje. Sin embargo, un juego de 60% es un juego BUENO, con el que van a poder divertirse sin problemas, pero hay que leer la nota para saber por qué; uno de 70% es aún mejor, y uno de 80% es realmente excelente. Sólo unos pocos alcanzan el 90%, convirtiéndose en títulos imprescindibles.

Es por esto que, a partir de esta edición de XPC, hemos modificado levemente el diseño de los cuadros de calificación de las reviews, para que siempre tengan presente el sistema de puntaje que utilizamos y no piensen que un título de 60% no vale la pena ser jugado, o que leer sobre él es una pérdida de tiempo. Pueden estar seguros que con nuestras reviews se van a divertir, puntajes aparte. Si ustedes sonríen al leer la revista, entonces la flecha entra justo en nuestro corazón.

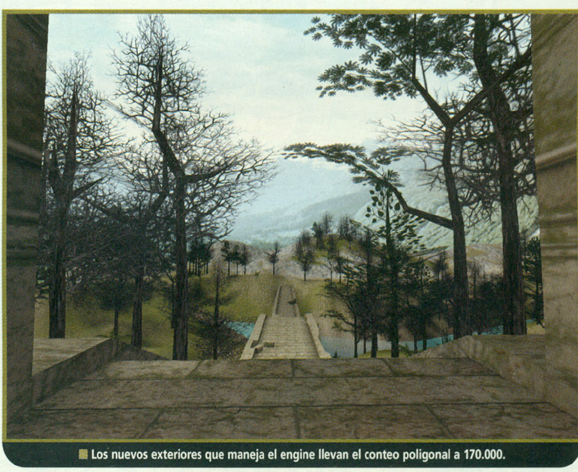
El baile del esqueleto

La tecnología del engine Unreal ingresa en el siglo XXI

Por Durgan A. Nallar

EpicGames nos sorprendió a todos cuando finalmente Unreal salió a la venta, luego de años de investigación. Su vecino más terrible, Quake, tuvo que bajarse unos escalones del pedestal al que lo habían subido los fanáticos del género, fanáticos que además habían sido creados por sí mismo. Tiempo después Epic volvió a sorprendernos con Unreal Tournament, y nuevamente id Software tuvo que bajar más escalones, ya que aunque el engine Quake III proporciona el mejor y más rabioso deathmatch conocido hasta hoy, el juego de Epic es integralmente mejor debido a su cantidad de modos de juego. En el mundo, a pesar que los fans trabajan sin descanso produciendo mods para equipos, como el prometedor Weapons Factory, la balanza se inclinó por UT, y Quake poco a poco fue relegado a un segundo plano. En la Argentina eso no ocurrió. Hay muchos fanáticos de UT, pero los hinchas de Quake son más.

¿La razón? En los Estados Unidos y Europa es muy común que existan redes locales o bien conexiones a Internet de gran ancho de banda. Teniendo al posibilidad de jugar entre equipos, el deathmatch prácticamente pasó al olvido, así que UT se perfiló como la mejor herramienta para jugar. Esto es así porque una vez que uno puso las garras sobre un juego cooperativo, es difícil seguir disfrutando de un deathmatch común. El juego entre equipos es más rico en situaciones, más divertido, mucho más adictivo; hay trampas, secretos, tácticas de ataque y defensa, gritos y carcajadas de victoria. Por eso los mods como Team Fortress, Counter-Strike, Capture the Flag o Jailbreak, por nombrar unos pocos, hoy tienen más éxito que los propios juegos que les proporcionaron su engine.



Los nuevos exteriores que maneja el engine llevan el conteo poligonal a 170.000.

Rápido como un rayo, se aproxima el mod comercial llamado Team Arena de Quake, para juego entre equipos, en un intento por recuperar algo del terreno perdido. Además, Carmack trabaja sobre un nuevo engine con el que piensa reflotar al viejo Doom, según él, con algunas sorpresas. Apostamos que entre ellas va a estar presente el modo cooperativo original que solíamos disfrutar en Doom. Por otra parte, muchos seguidores de Quake y Unreal extrañan el viejo estilo de juego en solitario. Epic trabaja sobre un nuevo engine para producir tanto una secuela del clásico Unreal -el competidor obvio de Doom III- como para disponer de un nuevo producto que vender a las compañías interesadas en utilizarlo como ambiente de desarrollo para sus propios títulos.

La tecnología Unreal

Epic no se está quedando dormida en los laureles. Su engine es ajustado y mejorado en forma permanente desde que el primer Unreal llegó al público, tanto que sus creadores no quieren hablar de distintas versiones de Unreal, sino que consideran al engine como único.

Ya al principio el motor que impulsaba el juego era tan poderoso que se necesitaba de los mejores procesadores de la época para correrlo en alta resolución. Recomendaba contar con 128 megabytes de RAM para ejecutarlo con comodidad, una cantidad que entonces era casi impensable.



El engine de Unreal demostró que podía correr con efectos de iluminación dinámica y texturas de alta calidad aún ejecutándose en modo software, sin el uso de una placa aceleradora 3D, y de paso lograr que tuviéramos dificultades en diferenciar entre un modo u otro. A esto había que sumarle su excelente implementación de inteligencia artificial en los jugadores robots, o bots, que nos ayudaban a entrenar para enfrentarnos a los enemigos de carne y hueso. La buena noticia es que el nuevo engine no necesita hardware más poderoso para ejecutarse bien, excepto una placa aceleradora basada en los chips GeForce, ATi Radeon u otros que soporten Transform & Litghning, en caso de querer lo máximo.

En una reciente muestra de computación en Londres, el equipo de Unreal, encabezado por Mark Rein, mostró las nuevas características integradas al engine. Estas incluyen modelos construidos con 3.700 polígonos -más de cinco veces lo que podemos ver en los actuales models de UT-, animación facial, esqueletal y soporte para terrenos a gran escala.

El nacimiento de Unreal 2

La flamante tecnología servirá para la secuela de Unreal, llamada tentativamente Unreal 2 (como paso previo Epic lanzará la reedición del juego, Unreal: Game of the Year Edition). Entre los nuevos aditamentos, el realismo ofrecido por la característica de animación esqueletal ha sido mejorado al límite, y de paso será la utilizada para la presentación del juego en la consola de nueva generación de Sony, PlayStation 2, y por supuesto en la futura Xbox de Microsoft.

El sistema de animación facial proporciona el poder de controlar hasta 40 huesos y músculos en la cara. Los models ahora podrán gesticular, mover los labios, ¡hasta tienen pestañas! (en el video que podrán ver en el XCD2 las pestañas todavía no han sido implementadas). Con tanta cantidad de polígonos, cuando un model se encuentre próximo al jugador podremos ver la pupila de sus ojos en movimiento, sus dientes y hasta el cabello agitándose. Sus labios se moverán coincidiendo con el diálogo, y sus













Los sistemas de animación facial y esqueletal, y los terrenos a gran escala, proporcionarán un nuevo estilo de juego cooperativo en el mundo de Unreal, un mundo cada vez más realista a pesar de su nombre.



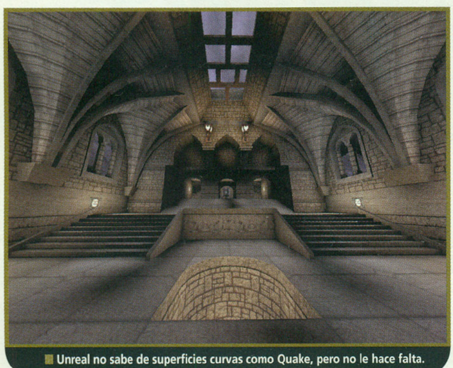
entre el escenario de fondo y los objetos; los árboles, piedras, hierba y polvo se mezclan con el background y el efecto resulta casi fotorrealista. Todo esto puede ser creado con UnrealEd, el editor de Unreal acondicionado para soportar las nuevas características, que por supuesto acompañará al juego cuando salga a la venta.

rasgos reflejarán estados de ánimo. Si bien el model del video ha sido dibujado a mano, Epic tiene pensado implentar un sistema de captura de movimiento facial basada en personas reales, por lo que sería posible importar a un model una fotografía escaneada de nuestra propia caripela.

El sistema de animación esqueletal es mucho más eficaz en la compresión de datos de movimiento (miren cómo baila el model en el video, no lo van a poder creer; y no, no es Julio Bocca) y el actual sistema de rendering está siendo modificado para que pueda ser procesado a través del pipeline T&L de Direct3D (DirectX 8.0) en las placas que lo soporten. Esto significa que el número de polígonos y de models en pantalla se incrementará sustancialmente.

Además, cuando un model se encuentre en una posición alejada con relación a la vista del jugador, el engine se encargará de disminuir la cantidad de polígonos visibles del model, ganando velocidad y sin perder ni una pizca de detalle.

La otra gran novedad del engine reside en su nueva capacidad para manejar terrenos de gran extensión. Como podrán apreciar en el video, la transición entre geometría de interiores y los exteriores es fluida, al estilo Tribes. Epic utilizará la misma tecnología BSP que vimos en Unreal y UT, con un poco más de polígonos, aunque ha logrado que ambas características del engine coexistan, uno de los grandes problemas en la ingeniería de estos arcades 3D. Los exteriores son generados con software de terreno como Bryce y retocados con Photoshop. El que vemos en las fotos y el video cuentan con 128.000 polígonos, que sumado a los distintos objetos llevan el conteo a 170.000, una cifra pavorosa. Por supuesto, se encuentran renderizados con hardware del tipo GeForce 256 de Nvidia. El engine utiliza layers para crear una suave transición visual



Unreal no sabe de superficies curvas como Quake, pero no le hace falta.

El futuro

La apuesta de todos los grandes del género es volver a producir juegos que puedan ser jugados tanto en solitario como que cuenten con la posibilidad de hacerlo en red y cooperativamente. ¡Se agradece! Epic Games e id Software son ejemplos de empresas que se vuelcan de lleno en estos momentos a la producción de juegos que tengan lo mejor de ambos mundos. El público siempre se va a inclinar por un título que le permita tanto jugar en solitario, contra bots o en red con sus amigos. El gran negocio de estos tiempos ya no es hacer un FPS espectacular y esperar a que la crítica sea bondadosa o que las ventas dejen un buen margen de ganancia. La cosa pasa por hacer un engine fácil de modificar y venderlo varias veces a las compañías que lo requieren para dar vida a sus proyectos. En el caso de Epic, las perspectivas son inmejorables, y se ve que tiene el aguante necesario para competir lado a lado con la tecnología del otro monstruo, el engine Quake. Nuevamente seremos testigos de una colosal batalla en la que los beneficiosserán para todos.

En nuestro país, una LAN todavía es un objeto precioso que apenas unos cuantos afortunados pueden disfrutar. Las máquinas requeridas para portentos como Quake o Unreal son caras para el bolsillo medio. Montar un buen juego de Counter-Strike requiere al menos cuatro computadoras equipadas con aceleradoras 3D y placas de red, y ni siquiera es ése el número ideal; deberían ser seis, mejor ocho. Es complicado trasladarlas y encontrar un lugar grande. Las conexiones a Internet, en su mayoría por modem, no sirven para luchar en equipo. Los pocos lugares donde se puede asistir a jugar en red, grandes o pequeños, en la Capital Federal o en el interior, no consienten en reservar máquinas para grupos que intentan darse un banquete de Capture The Flag o Assault, quizás por exceso de timidez comercial. Así es que en la comunidad argentina todavía impera el deathmatch individualista y solitario de Quake, fácil de montar entre pocas máquinas, posible cada tanto en las madrugadas por Internet. Pero ya existe una tendencia al cambio.

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Parece mentira, pero a pesar de la infinita generosidad de nuestro querido mundo, el mes pasado he tenido la oportunidad de tomarme un pequeño pero reparador descanso... obviamente, esto no habría sido posible si las compañías que nos mandan estas mie... esteeee, digo, maravillas todos los meses, no se hubieran apiadado de mí aunque sea una vez, lo cual agradezco, y mucho. Dejando de lado estas mini vacaciones, es momento de retomar lo nuestro y nada mejor para volver a tomar el ritmo que una interesante combinación entre adrenalina e ingenio, así que agárrense de donde puedan que largamos a todo trapo.

High Impact Paintball

ACCION/ARCADES

Por Santiago Videla

Y qué mejor bienvenida que empezar deleitándonos con la última producción de una de las compañías más queridas de este rincón, como es Sunstorm Interactive, que por cierto también está de última. Mundialmente conocidos por su interminable y siempre creciente línea de juegos de caza de toda clase, esta vez los muchachos de Sunstorm Interactive han decidido salir de su tradicional estilo para intentar ampliar sus horizontes; pero como era de esperarse, sin dejar de sacarle el jugo a la impresionante tecnología 3D que normalmente vemos en sus más prestigiosos y pestilentes títulos.

Después de quemarse las pestañas por algunos minutos, surgió la gran idea de recrear una disciplina menos violenta, pero sin dejar de lado las grandes dosis de acción que caracterizan a los arcades 3D. De todo esto surgió que lo más indicado era hacer un juego basado en el popular y apasionante Paintball. Tanto solos, como en los distintos modos Multiplayer, este juego nos propone juntarnos con nuestros amiguitos virtuales de pocos polígonos, para vivir una experiencia que probará al límite nuestros reflejos y aún más... nuestra paciencia. A lo largo de una serie de los más simétricos y simples escenarios creados por la imaginación, este juego nos invita a probar nuestra destreza para eliminar al equipo contrario disparándoles con pintura. Usando un sistema de colisiones muy característico de títulos como Sportsman Paradise 2, este High Impact Paintball es la opción ideal para comprobar si realmente nuestra paciencia es a prueba de todo. Para emparejar las cosas un poco, la inteligencia artificial de los Bots usados por la máquina suele simular errores típicos de los seres humanos, como quedarse trabados contra las paredes o quedarse plantados en un lugar sin percatarse de lo que sucede a su alrededor, lo que lo convierte en una experiencia casi tan adrenalínica como jugar a la Mancha Venenosa entre dos personas.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sunstorm Interactive
INTERNET: No hay información disponible
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores (en caso de que los haya), por LAN o TCP

8%

Games Interactive 2

PUZZLES/INGENIO

Por Santiago Videla

Supongo que a esta altura ya deben estar cansados de tanto correr y pintarle la cara a sus amiguitos... bueno, entonces ¿qué tal relajarse un poco y ejercitar la mente al mismo tiempo...? Si esta propuesta ha logrado llamarles la atención, entonces vayan calentando las neuronas, porque Encore Games nos ofrece un desafío capaz de dejar en estado de coma cuatro incluso a las más brillantes mentes de nuestro mundo contemporáneo.

Inspirados en todos esos apasionantes juegos de ingenio que solemos ver en la anteúltima página de los diarios, Encore Games ha creado un sensacional compilado con algunos crucigramas, sopas de letras y algunos otros poderosos juegos de este tipo, para que hagamos algo útil con aquellas horas al droopy de nuestras vidas, desarrollando nuestra agilidad mental.

Si bien estos sensacionales juegos están en inglés, aquellos con fluidos conocimientos del idioma del primer mundo podrán pasar largas horas de desenfreno intelectual, para ver quién merece el helado más grande estampado en su portentosa frente.

Igualmente, si el desafío es demasiado exigente para lograr semejante galardón, no se preocupen, porque la compra de este título incluye un pequeño bonete troquelado, como para que vayan imitando a los más grandes.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Encore Games
INTERNET: No
SOPORTE MULTIPLAYER: No... apenas se puede considerar como un juego

5%

LOS IRROMPIBLES

ALGO ASI COMO KISS CONTRA LOS FANTASMAS PERO CON MODEM

Blancas palomitas

Hoy presentamos: Flying Heroes. O las patéticas aventuras de tres guerreros con vértigo

Por Rodrigo "Rolo" Peláez

Había sido difamado. Y cómo. Moki me había dejado como un pelín del trencito de la alegría cuando le tocó relatar nuestras aventuras con Motocross Madness 2 y ahora, meses más tarde, pagaría con su vida.

Claro que también estaba dispuesto a aceptar cheques al portador de Inodorelli.

Recuerden, jóvenes aprendices: la venganza es un plato que siempre se come frío

Los vencedores son los que escriben la historia. Y no hay enunciado más verdadero que éste porque, de lo contrario, otro Irrompible hubiera escrito esta nota en mi lugar.

Otra teoría interesante pero menos gloriosa afirmaría que, por motivos laborales, toda la Orden del Picor pasó un septiembre infernal sin apenas poder asomar la cabeza de sus respectivos trabajos (que en realidad es prácticamente el mismo porque todos nos ganamos el pan en el mismo lugar; a excepción de Moki, claro, que siempre se empeña en llevarnos la contra) y sólo Inodorelli y el pequeño Miko Fabulador se habrían presentado en el campo de batalla.

A esta altura de los acontecimientos, es bueno que sepan que pasé gran parte del mes exprimiéndome los sesos para decidir cuál sería el juego adecuado para testear con los muchachos. Es por eso que en cuanto leí la nota de Flying Heroes en XPC Nº 34 supe que tenía una joven promesa entre manos: Take2 había estado envuelta en el desarrollo del fichín (los mismos pibitos que le dieron vida al glorioso/supremo/picoretón Hidden & Dangerous) y eso significaba garantía de 0 lag a la hora de jugarlo por Internet usando un módem de 56 k (el hardware oficial de los Irrompibles). Y claro, también me tentaba la sola idea de desplumar al ganso alado que seguramente elegiría Moki para pelear; y poder fotografiarlo envuelto en llamas y cayendo desde las alturas me proporcionaría, además, un estupendo wallpaper para mi desktop.



Rolo tomándose un capuccino entre combate y combate.

Fasten your seat belts, please

Llamé a Moki y le susurré por el auricular del teléfono nuestro password secreto: "In Position" (oops, supongo que dejó de ser secreto). Segundos después el enjuto guerrero estaba on-line.

Encontrar a Inodorelli en ICQ no fue ninguna proeza. Generalmente, cuando este muchacho llega del trabajo, se transforma en un vampiro sediento de balas y busca cualquier tipo de víctima que quiera cometer la estupidez de medir fuerzas con él.

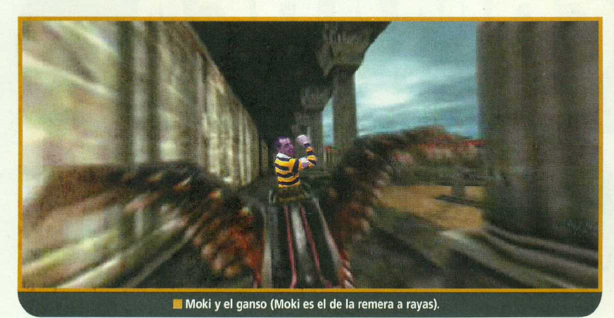
Este ser endemoniado es, además, un experto (al igual que el Pequeño Moki) en el arte de los arcades en primera persona; y su habilidad con los fichines de autos también es legendaria. Ahora pueden entender por qué decidí enfrentarme a estos titanes en el aire.

Es más, había estado practicando unos cuantos días en la soledad de mi hogar y ya conocía todas las teclas que me darían la ventaja decisiva a la hora de derribarlos.

Los otros Irrompibles habían desestimado las virtudes de Flying Heroes: que jugar montados en pajaritos es de pajarones, que los fichines aéreos siempre son aburridos y difíciles de dominar, que estamos obligados a abandonar el mouse y a desempolvar el viejo joystick, que me mareo y vomito arriba del teclado, que si uno de estos pajarracos te hace kk en el hombro te lo disloca, blah, blah, blah...

Pero lo bueno viene ahora: yo ya había probado el fichín y había notado que tiene serios problemas para configurar el joystick (en mi caso, ni siquiera lo reconoció), con lo cual mis enemigos se verían en aprietos a la hora de maniobrar con las teclas sin haber practicado antes. Ji-ji, ya podía oler la victoria que, curiosamente, siempre huele a carne chamuscada.

Invité a los muchachos a "joinearse" a mi


Moki y el ganso (Moki es el de la remera a rayas).

host pero debo admitir que no puede evitar sentir, durante algunos segundos (pocos), lástima por sus traseros próximos a ser baleados.

En el menú de opciones elegí unirme a los Lizard Riders; ya que este equipo posee hermosos dragones alados y un arma (cuando tengan suficientes balas, presionen el número 4 en el teclado) llamada Spitfire, que no es otra cosa que una ametralladora símil biplano de la Segunda Guerra que escupe clavos a una velocidad pavorosa.

Cuando nos encontramos cara a cara, a punto de batallar en el nivel Arena, sentí un escalofrío en la espalda al notar que Inodorelli había escogido tripular un dirigible (tan intimidante como inflamable, ji-ji).

No me había equivocado con la elección de Moki, que tripulaba un ganso (sí, un ganso) y ya se encontraba recogiendo presuroso los bonus esparcidos por el nivel (pequeña ratica ventajera).

Sin demorarme demasiado, espoleé yo también a mi poderosa lagartija alada y me lancé en picada en busca de munición y shields. Recibí un par de balazos de Inodorelli que rasparon la montura de mi animal y se clavaron en mi muslo. Tuve que reprimir un alarido de dolor para que el animal no se asustara apenas comenzado el combate, y decidí buscar primero la medicina antes que otra cosa.

Mi rival optó por utilizar las columnas del centro de la Arena para cubrirse mientras me rociaba con todo el amor del que era posible. Las balas repicaban cerca y la sangre de mi pierna se comenzaba a colar en mi bota.

Mi fiel dragón debe haberla olido porque empezó a batir las alas con furia y en pocos segundos teníamos la munición, la coraza y la medicina necesaria para enfrentar a ese globito pedorro y gaseoso.

Seleccioné la Spitfire y disfruté observando la cara de Inodorelli cuando una lluvia de plomo caliente atravesó de lado a lado la canastilla donde estaba, obligándolo a echarse cuerpo a tierra. Algunos balazos penetraron el dirigible pero noté que derribarlo no sería nada fácil, puesto que soportaba estoicamente los pinchazos.

Era el momento de una maniobra desesperada: me acerqué aún más a la canastilla y, parándome sobre los estribos de la montura (¡ay! cómo dolía la pierna) detuve en el aire a mi letal dragón mientras despedazaba con la Spitfire la débil cajita donde se ocultaba Inodorelli. Pero el plan falló.

El muchacho asomó un brazo, apretó el gatillo de su metralleta y nos dio de lleno con todo lo que tenía.

Mi dragón, herido de muerte, se sacudió violentamente y estuvo a punto de hacerme caer al vacío. Tuve que improvisar para sobrevivir: presionando a fondo SHIFT, el animal comenzó a elevarse verticalmente hasta que tuvimos al dirigible bajo nosotros. ¡Hermoso! Inodorelli no podía dispararnos porque tampoco podía vernos y, lo mejor, desconocía la función de la tecla SHIFT.

Vacié mi cargador sobre la endeble tela del dirigibl,e que no tardó en incendiarse, precipitándose violentamente a tierra. Observé cómo el maldito saltaba de la barquilla y abría su paracaídas... no escaparía esta vez: las garras de mi dragón malherido lo arrastrarían hacia las columnas para un "golpecito" final. Cuando ya estaba sobre él, el Pequeño Gran Moki surgió de la nada, armado hasta los dientes y con mi cara en su mira. Tuve que abandonar a regañadientes a Inodorelli, zambullirme en los canales que rodean la Arena, tomar el bonus de invisibilidad, y buscar la preciada medicina (ahora para mi animal).

Moki se asustó cuando desaparecí e intentó esconderse en las galerías que circundan el nivel. Aproveché lo poco que me quedaba de invisibilidad y recogí la esfera que transporta al cuarto secreto, donde se esconde el "arma suprema" (o la más divertida para mi gusto: ¡la bola de metal!, una especie de gigantesca mina voladora con terribles púas que puede manejarse a control remoto).

Salí del cuarto oculto y encaré de frente a Moki. Noté confianza y picor en su rostro mientras lanzaba todo tipo de bolas de fuego hacia mi montura. Una me dio de lleno y las llamas nos envolvieron por unos cuantos segundos, chamuscándome mi hermoso pelo largo e incendiando las alas de mi dragón, que chillaba enloquecido.

El momento había llegado. Usé los corchetes para seleccionar la Steel Ball, presioné ENTER y ¡voilá!, la hermosa esfera plateada surcó los aires en busca del cacor. Todo lo que noté a partir de ese momento era una vista subjetiva de la temible arma mientras la dirigía hacia su presa (mi dragoncillo y yo quedábamos inmunes a cualquier tipo de ataque siempre y cuando la Steel Ball siguiera volando); presa que, advirtiendo la argucia, dio un giro violento intentando escapar.

La bola seguía acercándose y Moki intentó lo imposible, maniobrando entre los pilares del nivel.

Sólo tuve que rodear uno de ellos para golpear el flanco derecho del ganso, que se desplomó (y desplumó) violentamente, no sin antes rebotar un par de veces entre las columnas.

El Pequeño Gran Moki había caído, y no vi ningún paracaídas. La venganza estaba consumada.

Lástima que duró poco porque los dos piratas aparecieron a los pocos segundos de nuevo (¡maldito respawn!) y se dedicaron a golpearme sin descanso las dos horas que seguimos jugando. Pero ésa es otra historia y nadie quiere oír de miserias luego de este relato épico donde la justicia y el honor prevalecieron por sobre la mezquindad y la torpeza de mis ineptos rivales ¿no? ¡NO!

Y colorín colorado, esta bala te ha matado

¿Mi recomendación final? Sólo jueguen a Flying Heroes si logran configurar el joystick, porque de lo contrario se aburrirán a los pocos minutos puesto que es ULTRA difícil maniobrar esas batatas voladoras con el mouse y las teclas. Y si bien resulta divertido ver a tus amigos caer envueltos en plumas, es más divertido verlos enterrarse de cara en Bolivia porque dieron un mal salto con sus motos.

Eso sí, como en Hidden & Dangerous, el lag NO EXISTE en Flying Heroes, y eso vale MUCHO. Encima los requerimientos de hard son bastante bajos. Bueno, eso es todo por hoy, amiguetes. Nos vemos pronto y nunca olviden que si se rompe, no es Irrompible. He dicho.

LA COMARCA

EL LUGAR DE REUNION PARA LOS ROLEROS

Pool of Radiance y Baldur's Gate II

Una nueva oleada de juegos de Rol para PC

Por Pedro Federico Hegoburu

El lanzamiento de la Tercera Edición de Reglas para Dungeons & Dragons (el conocidísimo juego de rol con lápiz y papel) trae de la mano nuevos juegos para PC: la continuación del exitoso y reciente Baldur's Gate, y otra continuación para Pool of Radiance, un clásico que SSI publicó en 1988.

¿Qué hacés cuando se mencionan los nombres de Gary Gygax y Dave Arneson? Sí, entendiste bien la pregunta: ¿qué hacés al oír estos nombres? ¿Los relacionás con matones de los años 30, o con presidentes de oscuros países africanos, o con jugadores de las Grandes Ligas de Béisbol? ¿O simplemente ignorás de quién estamos hablando?

Nosotros nos ponemos de pie. Y en esta incómoda pero respetuosa postura te informamos que Gygax y Arneson fueron los creadores de los Juegos de Rol. Ajá, ese pasatiempo en el que un grupo de locos se sienta alrededor de una mesa con dados de extrañas formas y colores, lápices, papel, gomas de borrar, algún que otro ajado manual de reglas, miniaturas de plomo y mucha comida y bebida, para recrear mentalmente situaciones en las cuales sus personajes (verdaderos alter ego) solucionan los obstáculos presentados por el director de Juego (el Master). Gygax y Arneson inventaron este hobby casi sin quererlo -como todo lo bueno- a principios de la década de los 70. Primero existió "Chainmail", luego modificaron las reglas y el nombre para crear "Dungeons and Dragons", y luego modificaron aún más las reglas y bautizaron al juego "Advanced Dungeons and Dragons". Y después de su invención salieron mil y un títulos diferentes, con otros sistemas de juego mejores y peores, porque hay de todo en la viña del Señor. Pero grandes prohombres del rol hubieron sólo dos: Gygax y Arneson. Y si bien los siguieron otros capos como Sandy Petersen, Greg Stafford, Mark Rhein Hagen y varios más, gracias a todos ellos es que hoy en día miles de personas la pasan muy bien jugando rol.

La pregunta que inmediatamente salta a la mente es: ¿y este pelmazo para qué me cuenta esto, si jamás tiré un dado de 20 caras y nunca jugué rol? Si bien esto puede ser cierto, lo más probable es que en algún momento de tu vida hayas instalado en tu PC un CRPG o "Computer Role Playing Game". Y acá es donde se ve la relación entre Gygax, Arneson, y tu PC.

No vamos a explayarnos más sobre el tema porque sería largo y tedioso. Simplemente sepamos que si alguna vez jugaste un juego de rol en tu computadora, se lo debés en gran medida a los creadores del original para lápiz y papel. En su nombre te digo "de nada".

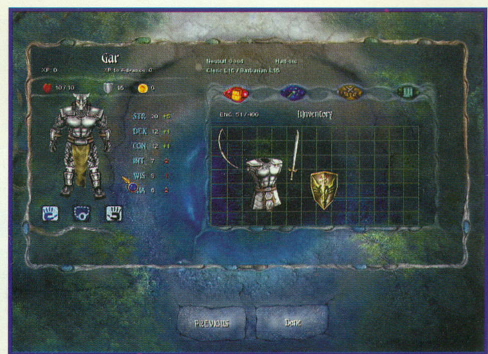




Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Ya mencionamos que este juego es una continuación de uno anterior del año 1988. Imaginamos los puntos en común entre uno y otro: salvo el título y la continuación natural de la trama... ninguno más. En Pool of Radiance los jugadores seguirán una línea o trama principal, pero alrededor de ella habrá muchas mini-aventuras adicionales para que los personajes obtengan más experiencia u objetos. En todo momento el jugador podrá consultar un menú en el cual figurarán las aventuras no terminadas. Con más

de 100 hechizos, cientos de monstruos y unas 50 aventuras para resolver, el juego promete ser otro clásico más. También se han esmerado los productores en otros apartados del juego tal como las voces para personajes y monstruos: ¡actualmente cuentan con más de 1000 líneas de diálogo grabadas! Pero lo que más llamará la atención del rolero es la excelente adaptación al sistema de combate de AD&D, que en más de una ocasión ha causado dolores de cabeza al aplicarlo en partidas "en vivo" de lápiz y papel y en sistemas de juego para PC. Créanme si les digo que el sistema de combate es uno de los temas más difíciles de aplicar y a la vez el más deseado por los jugadores, que no ven el momento de revolear espadazos y hachazos por doquier. Muy a menudo sucede que la persona que dirige la partida (el Master) requiere de los jugadores una decisión sobre las acciones que van a llevar a cabo. Claro que respirar, caminar y comer no presentan demasiados problemas, pero al momento de decidir qué hacer en el combate... bueno, muchas personas han envejecido a la espera de que sus amigos de turno decidan qué hacer con ese personaje estúpido que no sirve ni siquiera para acarrear el botín. Por suerte, Pool of Radiance ha resuelto esto de manera más que satisfactoria con la creación del sistema de Iniciativa Cronometrada Ajustable (en inglés, Adjustable Timed Initiative System). ¿Qué diablos es esto? Imaginen un partida Multiplayer donde varios personajes deben decidir qué van a hacer. Si nos tocan dos peleles que no saben por dónde empezar... Por ello se ha creado un sistema en el que cada personaje tiene un reloj decreciente en el cual se cuenta el tiempo que le queda disponible para que su personaje ejecute acciones durante el combate. Si el tiempo llega a cero sin que hayas decidido entre huir despavorido o invocar una Tormenta de Nieve, tu personaje hará una maniobra defensiva de forma automática hasta el siguiente turno. Justamente el sistema es "ajustable" para que los jugadores experimentados puedan determinar un menor tiempo en el cual reaccionar. Un chiche.



Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Obviamente nos referimos a la continuación del exitoso Baldur's Gate originario de 1998. Y si, se trata de una adaptación de AD&D en su mundo de Forgotten Realms, pero en su nueva entrega tendremos aún mas fidelidad a las nuevas reglas de AD&D en su novísima tercera edición, que acaba

Diablo II Expansion Set

Claro que no vamos a sufrir un período de espera tan extenso como el que separó Diablo de su continuación. ¿Pero qué nos depara esta expansión? Lo principal de Diablo II seguirá siendo lo mismo: liberar de la faz del mundo al más malo de los muchachos de Blizzard, ese tal Diablo. Pero en el Set de Expansión deberemos continuar con la aventura luego de liquidar a Diablo, ya que quien se ha escapado es su hermano Baal, que comienza a hacer de las suyas en las Tierras Altas de los Bárbaros.
Esta expansión contará con un nuevo Acto consistente en seis nuevas aventuras, y además de los cinco personajes ya conocidos contaremos con la opción de elegir otros dos nuevos: la Asesina de la Orden de los Matadores de Magos, y el Druida del Bosque de Scosglen. Cada uno de estos nuevos personajes contará con Arboles de Habilidades completamente diferentes a los ya conocidos, con énfasis en el combate cuerpo a cuerpo para la Asesina, mientras que el Druida será una especie de Nigromante ya que podrá invocar bestias que lo ayuden en su tarea.



La primera información disponible sobre los Arboles de Habilidades indica que la Asesina contará con uno sobre Artes Marciales, otro sobre Sombras y un tercero de Trampas. Los nombres de las habilidades (tal vez tentativos) son muy coloridos: Puño de Tigre, Garra de Dragón, Martillo Psíquico, Puño de Voluntad, Centinela de Filos... Al mismo tiempo, los Arboles del Druida serán los de Invocación, Elementales y finalmente Cambio de Formas. Este personaje tiene muchas similitudes al Nigromante, pero será realmente interesante y pintoresco ver cómo se transforma en un Cóndor, Oso y/o Hombre Lobo...
Blizzard no se anda con chiquitas, así que también ha anunciado nuevos monstruos para el regocijo de todos los jugadores ansiosos por saciar la sed de su arma. Y las quejas sobre la pequeñez del arcón que posee cada personaje para guardar los objetos que no usa también han sido escuchadas y la expansión "expandirá" (valga la redundancia) el tamaño de este mueble tan utilizado.
Si bien se puede argumentar que esta expansión puede obedecer más a razones comerciales que a la sana intención de satisfacer los deseos de los jugadores, no podemos dejar de celebrar esta nueva entrega de Blizzard, sin importar que este nuevo producto haya sido casi con seguridad desarrollado conjuntamente con el juego principal, y que nos lo vayan a cobrar unos pesos.







de salir a la venta en USA.

Al comenzar a jugar esta continuación nos encontraremos con la opción de crear un nuevo personaje aunque también podremos importar uno que hayamos jugado y desarrollado en la primera entrega del juego o en su extensión denominada Tales of the Sword Coast. Los nuevos personajes se generan utilizando una versión ligeramente modificada de las reglas de AD&D, pudiendo elegir entre siete razas (Humanos, Enanos, Elfos, Gnomos, Medio-Elfos, Halflings y los novedosos Medio-Orcos, que deben ser feos como pocos).

Otra importante novedad es la sustancial mejora hecha a las Clases (profesiones) de los personajes. Están de vuelta los Guerreros, Rangers, Paladines, Clérigos, Druidas, Magos, Ladrones y Bardos, pero se han implementado variantes a las clases "comunes" ya mencionadas. Por ejemplo, un Guerrero puede transformarse en un Berserker, o en un Matador de Hechiceros, o un Kensai (maestro de un arma, preferentemente la espada, en el Japón medieval). Y como si esto fuera poco, por el mismo precio obtendremos tres nuevas clases adaptadas de la Tercera Edición de reglas para AD&D: una nueva clase de artista de la magia llamado Sorceror (créanme si les digo que es difícil traducir todos los términos relacionados con la magia como "mage", "wizard" y este nuevo "sorceror"), más el Monje y el Barbaro.

Si no nos decidimos a importar personajes ya creados en otros juegos podremos asignar puntos a las características principales (Fuerza, Destreza y demás conocidas por los roleros) de acuerdo a las nuevas reglas que nos permiten reasignar los puntos y lograr personajes más balanceados. Asimismo, cuando hayamos finalizado este tedioso proceso, BG II nos ofrecerá una sección tutorial para descubrir el uso de todo el rango de posibilidades del juego.

Con resoluciones de 640x480 y también la bienvenida 800x600, no nos cabe duda alguna que BG II será otro atractivo y adictivo juego para las largas noches de invierno. Bueno, el invierno terminó, pero qué importa. El juego nos acompañará en las largas noches. Punto.

Y demos gracias a San Gygax y San Arneson por los juegos de rol...

¡Qué Flash, loco!

Internet no sería igual sin Macromedia

Por Fernando Martín Coun

Desarrollado por la empresa Macromedia, Flash es un programa de diseño vectorial que permite generar, mediante simples comandos, animaciones, presentaciones multimedia, páginas web y hasta juegos. ¡Sí, juegos!

La principal desventaja en Internet es que para poder ver el contenido de lo que se programa con Flash, el explorador debe contar con los plug-ins apropiados: Flash Player y Shockwave Player. La manera que encontraron para generar curiosidad por el nuevo formato entre los navegantes fue incluir páginas con el mismo contenido tanto en HTML como en Flash, debiendo optar por una de las dos. Ahora es muy común ver muchas páginas que solamente cuentan con este último formato, lo cual indica la buena aceptación que tuvo.

Es importante comprender el poder que tiene el usuario ante los nuevos desarrollos. Cada persona que lo instale se convierte en "auspiciante" de la empresa. Si logra convencer a otros, éstos generarán una avalancha de instalaciones que terminarán por masificar el producto.

Este es el caso de Flash Player y Shockwave Player, incluidos en la instalación de navegadores como Internet Explorer y Netscape, que abarcan prácticamente todo el mercado. En el caso de Opera, utiliza los plug-ins de Netscape, por lo que es necesario tenerlo instalado para que los detecte. Para activarlos en la versión 4.02 de Opera, incluida en el XCD2 de este mes, deben ir a "File" -> "Preferences..." -> "Plug-ins", verificar que esté activada la casilla "Enable plugins" y presionar el botón "Find plugins".

Para obtener las últimas versiones de Flash Player y Shockwave Player para Internet Explorer deben ir la página *www.macromedia.com/shockwave/download*.

No todo lo que brilla es oro...

Una de las desventajas de esta tecnología es que las páginas son mucho más lentas para cargar que las hechas en formato HTML y se tornan, por momentos, imposible para los navegantes a 56 kbps. Sin ir más lejos, un ejemplo de una página "flash" es la de esta editorial: *www.editorialpowerplay.com*. Por suerte, una vez que entramos, y después de esperar unos minutos, el contenido de la misma se guarda en la cache del programa navegador. En realidad, tal vez ésta no sea una desventaja de las páginas Flash, ya que en realidad fueron pensadas para ser utilizadas a velocidades de 128 kbps y superiores.

...ni lata

Hay que reconocer, por otro lado, que si uno entra a un sitio diseñado con Flash y navega a pantalla completa, parece que está usando un programa y no visitando un sitio. Esto es muy difícil que suceda con sitios diseñados en HTML. Además de permitir botones animados con muchos efectos, se pueden incluir sonidos y animaciones de menús más complejas que con el otro formato.

Les recomiendo, a todos aquellos que estén interesados en el diseño multimedia, que instalen el trial de Flash 5.0 (*www.flash.com*) y los desafío a que completen el tutorial y me digan que no entendieron nada -ya que está muy bien explicado- o que no les gustó.

Shockmachine

Es una aplicación freeware que puede bajarse de *www.shockmachine.com* y permite guardar algunos juegos y animaciones "flash" en nuestra PC para luego ejecutarlos sin tener que volver a conectarnos a Internet. La última versión disponible es la 2.0 y viene con dos o más juegos y ocupa entre 2 y 6 MB, según la elección. Por desgracia, no es posible incluirlo en el CD de la revista por razones de copyright.

La mayoría de los juegos son relativamente simples, pero bastante adictivos y graciosos. También se incluyen animaciones, música, rompecabezas y tarjetas de salutación. Una vez instalado pueden acceder a la página de Shockwave para bajarse más cosas sin costo alguno. Tengan en cuenta que muchas de ellas ocupan algunos megabytes.

Redondeando

La tecnología Flash aportó una nueva forma de ver Internet a través de páginas mucho más elaboradas y contó con el apoyo de las compañías -que vieron una manera más amigable de acercar sus productos- y de los usuarios, que la aprovecharon para la creación de animaciones y juegos. Éstos últimos, los usuarios, son los que tienen la última palabra. No lo olviden, siempre que recomiendan o eligen un soft determinado, están universalizando un producto y haciendo que adquiera mayor valor agregado.

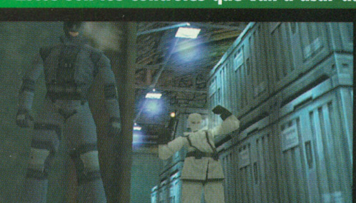
Sitios recomendados	Contenido	Idioma
www.cyberjuegos.com	Animaciones y juegos	Castellano
juegos.i.com.uy	Juegos	Castellano
www.newgrounds.com	Juegos	Inglés
www.elmonomario.com	Animaciones	Castellano
www.filosoft.net/users/hz/glaznost	Animaciones y juegos	Castellano

METAL GEAR SOLID

Por Santiago Videla

Antes de comenzar con la misión, tómense su tiempo para familiarizarse con las acciones que puede realizar Snake (especialmente con las más avanzadas). Recuerden que en este juego lo más importante es permanecer sin ser descubierto y, en caso de que sean detectados, tendrán que esconderse hasta que el cronómetro que aparezca sobre el radar llegue a cero.
Si se da el caso de que alguien los descubra, eviten tirotearse con los soldados que vayan hacia ustedes, por la sencilla razón que siempre seguirán viniendo, así que, como dije antes... a buscar escondite a paso redoblado, soldado... ¡maaaarch!

Estos son los controles que van a usar durante el juego



- Disparo = [Ctrl]
- Agacharse = [Shift]
- Acción / Golpear = Barra de espacio
- Vista en primera persona = X
- Inventario izquierdo (objetos) = A (mantenerla presionada y mover hacia los lados)
- Inventario derecho (armas) = S (mantenerla presionada y mover hacia los lados).
- Comunicador = Tab (cuando hayan hablado con alguien, su frecuencia quedará almacenada automáticamente. Para ver el listado de personas con las que pueden hablar, activen el comunicador y muevan hacia abajo).

Algunas técnicas avanzadas

1- Correr y disparar al mismo tiempo: Hacer esto puede llegar a resultarles muy útil cuando estén siendo perseguidos o para combatir con ciertos enemigos especiales. Simplemente agáchense una vez, y al levantarse mantengan presionado el botón de agacharse para poder disparar mientras estén corriendo.

2- Ataque silencioso: Este ataque es ideal para terminar con cualquier molesto guardia sin que sus amigos lo noten. Para hacerlo, tienen que acercarse al sujeto por detrás y apretar el botón de disparo (sin tener armas en la mano). Al hacerlo no se muevan hacia ningún lado, porque si lo hacen en lugar de agarrar al enemigo lo van a tirar al piso y al levantarse dará la alarma.

Una vez que lo tengan en sus manos, sigan presionando el botón de disparo hasta romperle el cuello, pero al acercarse tengan cuidado de no estar caminando sobre pisos de chapa, charcos de agua o cualquier otra porquería que haga ruido, porque por más que estén fuera del alcance de su vista, estos chicos malos tienen un muy buen oído y si los escuchan venir habrá problemas.

Esto no sólo es útil para eliminar gente en forma silenciosa, sino que en algunas ocasiones en las que estén en lugares muy concurridos pueden usar al infortunado que caiga en sus manos como un verdadero escudo humano.

Para esto basta con hacer lo mismo que para agarrarlos del cuello, pero en lugar de apretar rápidamente la tecla de disparo, manténganla presionada y muévanse junto con su nuevo rehén.

Es importante que al hacer esto tengan la precaución de soltar el botón de disparo y volver a presionarlo cada vez que vean que el enemigo intenta zafarse; de esa forma podrán mantenerlo agarrado por más tiempo.

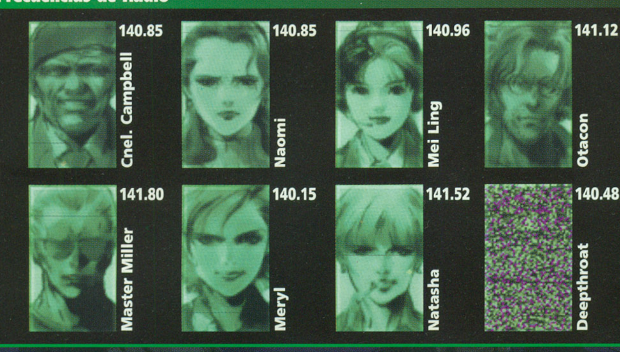
3- Llamar la atención: Esto pueden hacerlo colocándose contra una pared, caja o lo que sea y presionar varias veces el botón de acción. "Snake" dará unos golpeteos con su mano, cosa que les servirá especialmente cuando necesiten hacer que algún guardia se mueva de su puesto.



4- Mira Láser (sólo con la pistola): En el caso de la pistola "Socom", si mantienen presionado el botón de disparo podrán ver la luz de la mira láser del arma, lo que los ayudará a apunta. Igualmente tengan en cuenta que si el enemigo está dentro del alcance de esta arma, "Snake" se encargará de apuntarle en forma automática al que esté más cerca de su posición.

5- Recuperar la energía: Pueden hacerlo simplemente seleccionando las raciones ("Rations") en el menú de objetos. Cuando pierdan toda su energía se activarán solas.

Si quieren hacerlo en forma manual, abran el menú de objetos, elijan las raciones y sin cerrar este menú presionen la tecla de acción.





Entrando a la base

Al salir del agua, van a estar parados frente a una especie de contenedo. Si quieren pueden volver al agua y agarrar una ración que está cerca de donde empezaron.

Una vez que hayan hecho esto, vayan hacia el contenedor, pasen por debajo de él caminando cuerpo a tierra y colóquense contra la pared que está enfrente de ustedes. Su objetivo en este nivel es subir en el ascensor que está ubicado al fondo del depósito, pero como se darán cuenta el ascensor no está.

Mientras esperan que el ascensor vuelva, si quieren pueden dedicarse a practicar cómo romper cuellos con los guardias que están patrullando el lugar, o pueden quedarse ocultos hasta que llegue. Sin importar lo que hagan, traten de no pisar los charcos de agua que hay por ahí porque seguramente alguno de los guardias los va a escuchar, y sin duda van a empezar a tragar plomo antes de lo que se imaginan.

Cuando lleguen al fondo del depósito, tengan cuidado de no quedar al descubierto porque el ascensor viene con sorpresa y, ni bien se detenga, un tercer guardia se bajará y comenzará a revisar las cercanías. Cuando se distraiga podrán tomarlo sin problemas; eso sí, si los descubren no intenten subirse hasta que pase la alarma, porque no van a ir a ningún lado.



Helipuerto

El primer objetivo de su misión será rescatar a dos rehenes (dos importantes directivos de companías que fabrican armas de alta tecnología) y que se encuentran presos dentro de las instalaciones militares de la isla.

Al llegar aquí recibirán una transmisión del Cnel. Campbell en la



que, entre otras cosas, les presentará a una chica llamada Mei Ling. En la versión de PlayStation, la función de Mei Ling es la de habilitar la opción para grabar el juego, pero como aquí pueden acceder a este menú simplemente presionando la tecla Esc, para lo único que les servirá comunicarse con ella es para escuchar sus interminables moralejas y proverbios chinos.

Pasando el helipuerto podrán ver la entrada a estas instalaciones y frente al portón principal un camión. En su parte trasera pueden agarrar una pistola "Socom", pero por ahora no la usen porque con el ruido atraerán más gente de la que podrán liquidar.

Si se animan, también pueden agarrar las "Chaff Grenades" que están en el centro de la pista del helicóptero, que luego podrán usar para confundir momentáneamente cualquier sistema electrónico (cámaras, armas a control remoto, etc).

La única forma de entrar al complejo es por los ductos de ventilación. Podrán encontrar uno detrás del guardia que está durmiendo frente al portón principal y otro en el balcón que está arriba (ése es el camino más seguro). Para llegar al piso de arriba sólo vayan por la escalera que está a la derecha de la entrada y tengan cuidado con la cámara de seguridad. Para evitarla pasen por debajo de ella cuando esté enfocando hacia otro lado.

Hangar

Si decidieron entrar al complejo por la ventilación de arriba, después de arrastrarse un rato van a llegar a una abertura en el ducto, colóquense encima y presionen la tecla de "acción".

Cada vez que quieran subir o bajar una escalera, pónganse enfrente de ella y usen esta tecla.

Al salir de la ventilación, vayan hacia su izquierda, agarren las "Chaff Grenades" y sigan hacia la derecha hasta llegar a una escalera que va hacia el piso de abajo (ojo con las cámaras).

Cuando estén abajo vayan hacia el ascensor que está a la derecha, para llamarlo párense enfrente del panel con la luz verde y presionen "acción".

Cuando estén adentro, vayan hacia el panel de control y ahí podrán ver una serie de botones.

Presionen el que dice **"B1"** y listo.



Zona de detención

Al salir del ascensor sigan el recorrido del pasillo hasta llegar a una escalera y cuando la encuentren suban por ella.

Ahora, deberían estar otra vez en los ductos de ventilación, así que comiencen a avanzar y revisen cada rejilla que encuentren a su paso (usando el botón para ver en primera persona) hasta que encuentren al hombre que están buscando.

Cuando lo encuentren, "Snake" entrará automáticamente en la celda y antes de seguir adelante tendrá una conversación con el prisionero, luego de esto les entregará una tarjeta de seguridad de nivel 1 y después... ¡oh sorpresa!, le agarra un ataque al corazón y palma ahí mismo... ¿y ahora?

Ya que el primer rehén se fue sin esperarlos, lo que queda por hacer es ir a buscar al otro.

Después de la muerte del primer rehén escucharán unos golpes, pero lo único que pueden hacer es esperar en la celda hasta que alguien les abra.

Cuando vuelvan al pasillo serán sorprendidos por la chica que estaba en la otra celda (disfrazada de guardia) y cuando traten de salir unos guardias vendrán a cortarles el paso, así que saquen su arma y bajen al primer grupo. Luego colóquense en el rincón que está entre la puerta de la celda y la salida y sigan disparando contra los que van llegando (un total de 12). En ese lugar no correrán peligro de ser dañados por las granadas que van a lanzar desde afuera. No dejen de agarrar las municiones y raciones que vayan dejando.

Cuando pase el peligro observen la secuencia que viene y cuando puedan moverse de nuevo vuelvan al ascensor. Esta vez vayan hacia el segundo subsuelo, presionando el botón que dice **"B2"**.

Depósito de armas

¡Cuidado! En este nivel hay una serie de puertas-trampa en el piso, que se abrirán ni bien pasen por encima de ellas. Para evitar caerse traten de moverse siempre cerca de las paredes.

En este nivel hay 6 habitaciones. En la puerta de las que estén cerradas podrán ver un número que les indicará el nivel de seguridad que deberán tener para poder entrar.

Por ahora sólo podrán entrar en las de nivel 1. Para hacerlo solamente elijan la "Security Card" y pónganse enfrente de la puerta que quieran abri. Recuerden que siempre que quieran abrir una de estas puertas tendrán que tener seleccionada la tarjeta correspondiente.

Entren en todos los cuartos que puedan y cuando hayan encontrado los explosivos "C4" empiecen a revisar las paredes de ese sector usando la vista en primera persona; busquen los lugares donde la pared está sin pintar **(VEAN LA FOTO).** En esos lugares pongan una carga de "C4" para tirar abajo la pared.

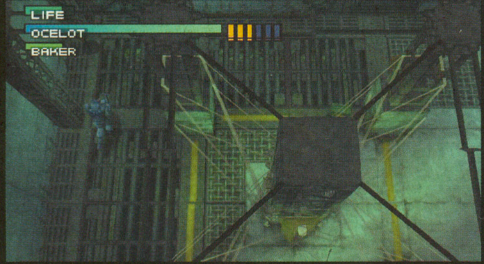
Para colocar la "C4" muévanse hacia donde quieran poner la carga y presionen la tecla de disparo; para hacerla estallar presionen el botón de acción.

También pueden encontrar estos lugares poniéndose contra la pared y golpeando hasta escuchar un sonido a hueco.

Tengan cuidado al avanzar en los túneles que vayan descubriendo, porque en algunos de ellos la interferencia los va a dejar sin radar.

En una de estas habitaciones selladas encontrarán al segundo rehén. Verán que está atado a una columna, también podrán ver una serie de alambres conectados a cargas "C4". En este lugar tendrán que enfrentarse con el primer miembro de FOX-HOUND, un bigotudo pistolero llamado "Revolver Ocelot".

Revolver Oscelot



En este lugar podrán ver un indicador que les mostrará la cantidad de balas que le quedan a su enemigo. Cuando los cartuchos estén de color amarillo, significa que está listo para atacarlos, así que ¡ojo!

Para enfrentarse a él, lo mejor es mantenerse en movimiento hasta que su arma se descargue. También pueden atacarlo si disparan mientras corren, ya que así le resultará más difícil apuntarles.

Eviten quedarse quietos, porque este tipo dispara con rebotes y por más que estén escondidos siempre los va a alcanzar, así es que mucho cuidado. Si se les acaban las balas no se preocupen, porque siempre aparecerá una recarga en el ángulo superior izquierdo de la pantalla.

Cambio de planes

Después de haber rescatado al segundo rehén, él les dará una tarjeta de seguridad de nivel 2 que pasará a reemplazar la que ya tenían. Cada tarjeta que consigan, además de abrir las puertas que le correspondan, podrá abrir todas las de los niveles de seguridad anteriores.



Siguiendo con la mala racha de "Snake", después de pedirle información al segundo rehén, también sufrirá un repentino y misterioso ataque al corazón y adiós, de manera tal que nuestra siguiente misión será encontrar al científico que estuvo a cargo del proyecto "Metal Gear".

Aquí ya no queda nada por hacer, así que vuelvan a la armería, pero cuidado porque ahora sí hay guardias. Ahí mismo busquen la habitación con nivel de seguridad 2 y entren, pero no avancen. De las dos franjas rojas que hay en las paredes salen unos rayos infrarrojos y si los tocan activarán la alarma. Para evitarlos usen los cigarrillos y de ese modo verán los rayos. Luego pasen agachados para agarrar la ametralladora **"Famas"**.

Después de hacer esto vuelvan al ascensor y suban de nuevo al hangar (**"1"**). Cuando estén ahí activen su comunicador y llamen a **"Meryl"** (ver el cuadro de frecuencias); después de una larga charla ella les dirá que va a abrir la puerta principal del lugar. Mientras esperan que "Meryl" active la puerta vayan a la habitación que está a la derecha del ascensor, ahí van a encontrar un silenciador (**"Socom Supressor"**) y con esto podrán matar a los guardias con la pistola sin que nadie se entere.

Ahora vayan otra vez al piso de arriba y entren en las puertas de nivel 1 y 2. Para ese momento "Meryl" ya debe haber abierto la salida, pero no se vayan del hangar sin antes haber agarrado un **"Mine detector"**.

Cuando estén frente al túnel de salida vuelvan a darle al cigarrillo, porque en las ranuras que hay en el piso hay más sensores infrarrojos iguales a los de la armería, pero con la diferencia que acá los rayos se mueven y si los detectan las puertas se cerrarán y todo el túnel comenzará a llenarse de gas. Lo peor de todo es que de ésta no hay escapatoria.

Emboscada

Justo después de salir del hangar recibirán un llamado de un misterioso personaje que les dirá que la zona está minada. Usen el **"Mine Detector"** y se acabó el drama.

Ahora que pueden ver dónde están las minas, en lugar de esquivarlas caminen cuerpo a tierra por encima de ellas. Al hacer esto las desactivarán y luego podrán usarlas ustedes como arma.

Antes de seguir adelante, tendrán que enfrentarse a un tanque comandado por otro de los miembros de FOX-HOUND.



Gunner



Para empezar no se muevan de donde están, porque si salen al descubierto recibirán un fuerte cañonazo. Para evitar eso tiren una "Chaff Grenade", que impedirá que el tanque los detecte mientras dura su efecto, y luego corran hacia donde está (necesitarán tirar otra granada de éstas a mitad de camino, para más seguridad).

Cuando estén junto al tanque, utilicen sus granadas comunes y tírenselas al artillero que está en la torreta. Si lo hacen bien y la granada cae dentro de la escotilla, sólo necesitarán dos para que el tanque abandone el servicio activo.

Si las granadas no entran en la escotilla tendrán que usar algunas más para liquidar a los artilleros. Al destruirlo conseguirán una tarjeta de nivel 3.

Almacén de armas nucleares

Avancen hasta el portón que está al final del túnel y agáchense para pasar por debajo. Tengan mucho cuidado con lo que hacen en este piso, especialmente si quieren matar a los guardias. Aquí ustedes no van a poder usar armas pero ellos sí, y si alguien llega a disparar se producirá una fuga de material radioactivo y adiós "Snake".

Vayan hacia la escalera que está en el lado izquierdo del depósito, tomen el ascensor que está en el primer piso y bajen al primer subsuelo (**"B1"**).

En cuanto lleguen ahí, entren en la puerta que está enfrente del ascensor. En esta oficina podrán ver 5 puertas de vidrio y un guardia, hagan lo que quieran con él y vean en qué puertas pueden entrar.

En uno de estos pequeños cuartos encontrarán un "Nikita Launcher" y algunas cajas con "Nikita Rockets", agárrenlos, vuelvan al ascensor y ahora vayan al próximo subnivel ("B2").

En este piso hay una puerta que los llevará a un pasillo que está lleno gas. Como si esto fuera poco el suelo está electrificado. Cuando entren verán una secuencia que les mostrará dónde está el generador que controla la electricidad.

Para destruirlo usen el "Nikita Launcher" y vayan guiando el misil con el control hasta llegar al generador, si dejan que el misil avance en línea recta por unos segundos, éste aumentará su velocidad de golpe así que manéjenlo con cuidado para evitar que choque contra una pared.

Si mantienen presionado el botón de vista en primera persona después de haber disparado el misil, podrán ver desde la cámara que tiene en su parte delantera.

Controlen su nivel de oxígeno y cada vez que necesiten recargarse vuelvan hasta la puerta del ascensor.

Si hacen que un misil estalle contra una pared justo debajo de una cámara lograrán destruirla y se evitarán muchas molestias.

Ahora que pueden avanzar sin problemas, revisen las puertas que puedan abrir y busquen una máscara de gas ("Gas Mask"), con ella el oxígeno bajará mucho más despacio.

Si encontraron la máscara, sigan por el pasillo que tenía el piso electrificado y entren en la puerta que está en el extremo derecho de este sector, por aquí llegarán a un corredor en donde podrán ver una gran cantidad de guardias muertos y cuando lleguen al otro extremo verán al ninja que le cortó la mano a "Ocelot" entrando por una puerta, no pierdan tiempo y síganlo.



Al entrar en esta oficina verán al ninja acercándose al científico que están buscando. A pesar de que no parece ser de los malos, él querrá tener una pelea a muerte con ustedes y no les quedará otro remedio más que darle el gusto.



Cyborg Ninja

Este sujeto les va a resultar un poco complicado al principio, especialmente porque es muy rápido y ágil.

No intenten usar armas contra él ya que solamente van a desperdiciar balas. La única arma que lo afecta son las "Chaff Grenades", pero les conviene guardarlas para cuando se enoje de verdad; por ahora ataquenlo usando el botón de acción (3 golpes consecutivos) y tampoco intenten agarrarlo como a los guardias. Esperen a que se acerque ocultos detrás de alguna pared y nunca lo persigan de frente.

Cuando le hayan bajado casi la mitad de su energía, comenzará a hacerse invisible. Recuerden que no deben perseguirlo porque la van a pasar muy mal. Si quieren pueden empezar a usar las "Chaff Grenades", pero traten de hacerlo cuando él esté cerca ya que las granadas sólo lo paralizan por unos segundos.

Por alguna razón que posiblemente sea una consecuencia de la conversión de la versión de PlayStation, el efecto de transparencia del ninja produce una considerable pérdida de velocidad en el juego y a menos que tengan una máquina muy pero muy pulenta les recomiendo entrar al menú de "Video / Sound Options" y dentro del menú de "Advanced" poner la opción que dice "Water and Ninja Effect" en "Off", de ese modo solucionarán ese problema y al mismo tiempo podrán ver mucho mejor al ninja cuando se haga invisible.

Cuando le quede poca energía, se aproximará a ustedes caminando lentamente y, cuando le tiren un golpe, desaparecerá y se les colocará detrás. En cuanto haga esto vayan hacia él, tírenle sólo un golpe, dejen que vuelva a aparecer y aléjense de él hasta que tire su golpe, después que lo haya hecho acérquense y llénenle la cara de dedos.

En el momento que lo dejen sin energía aléjense de él lo más posible porque empezará a lanzar unas fuertes descargas. Vean dónde está usando la vista en primera persona y ahora sí liquídenlo de lejos con la pistola o la ametralladora.



Buscando a Meryl

Después de derrotar al ninja, el científico (**Otacon**) les ofrecerá su ayuda y les dará una tarjeta de nivel 4, luego se irá utilizando un aparato para hacerse invisible igual que el del ninja.

Ahora lo que tienen que hacer es encontrarse con **Meryl** porque ella tiene la tarjeta de nivel 5 que les permitirá seguir adelante.

Antes que nada, vuelvan al hangar donde estaban los tanques (sí, casi al principio de todo) y tengan cuidado cuando pasen por el sector nevado en donde se enfrentaron al tanque de Vulcan Raven, porque ahora hay más minas y también armas automáticas.

De vuelta en el hangar, suban por la escalera que va al entrepiso y vayan a la habitación con puerta de nivel 4, ahí tomen los "**Thermal Goggles**" (visor infrarrojo) y vuelvan al depósito de armas.

Cuando lleguen, suban de nuevo al ascensor que está en el piso de arriba y vayan al primer subsuelo. Este es el lugar en donde agarraron el "**Nikita Launcher**" y es donde Meryl los está esperando. En este momento hay 3 guardias en el piso, uno de ellos en el baño que está a la izquierda del ascensor y los otros dos en la oficina principal.

Lo primero que tienen que hacer en este piso es eliminar al guardia que está en el baño (usen la "Socom" con silenciador para más seguridad), después colóquense del lado derecho de la puerta de la oficina pero no entren, esperen un poco, porque uno de los guardias restantes va a salir hacia el baño. Cuando lo vean bájenlo si quieren.





El guardia que queda en la oficina es Meryl disfrazada, así que no la maten porque si lo hacen se ganarán un pasaje de ida hacia el "Game Over". En lugar de eso dejen que ella los vea y cuando empiece a correr síganla lo más cerca que puedan.

Si en algún nivel de dificultad más avanzado el orden de los guardias cambia, la forma de identificar a Meryl es con la vista en primera persona: Ella es el guardia que camina moviendo las caderas como una mujer y haciendo un sonido diferente.

Cuando se encuentren con ella, tendrán una charla y les entregará su tarjeta de seguridad de nivel 5.

Ahora vuelvan a la oficina principal, entren en las puertas que puedan y cuando hayan agarrado todo lo que hay ahí, sigan por el pasillo que está a la izquierda del ascensor. No salgan de ahí sin antes conseguir un medicamento llamado "**Diazepam**".

Al llegar a la puerta, Meryl comenzará a sentirse mal. Es porque está siendo controlada por un poderoso psíquico llamado...

Psycho Mantis

Cuando entren a la oficina, Meryl sacará su arma e intentará dispararles. Pónganla fuera de combate con una "Stun Grenade". A continuación, el loquito que la estaba dominando se pondrá muy caliente porque le estropearon su juguete y se hará presente frente a ustedes.

Para atacarlo, manténganse cerca de él y dénle con los puños, agáchense cada vez que haga volar los objetos de la habitación y sigan pegándole cada vez que tengan la oportunidad.

Cuando le hayan bajado una buena parte de su energía, Mantis volverá a hacer que Meryl los ataque, así que vuelvan a dormirla con una "Stun Grenade".

Mucho cuidado con lo que viene ahora, porque como paso siguiente le ordenará a Meryl que se vuele los sesos y esta vez tendrán que dormirla a golpes antes de que lo haga.

Con Meryl inconsciente, Mantis comenzará a hacerse invisible. Para verlo usen sus "Thermal Goggles" y atáquenlo sin armas.

Antes de morir, Mantis los atacará de nuevo con los objetos de la habitación, pero ahora todos al mismo tiempo. Igualmente siguen siendo fáciles de esquivar.

Cuando lo hayan derrotado, él mismo les abrirá un pasaje secreto para que puedan continuar hacia el siguiente nivel.

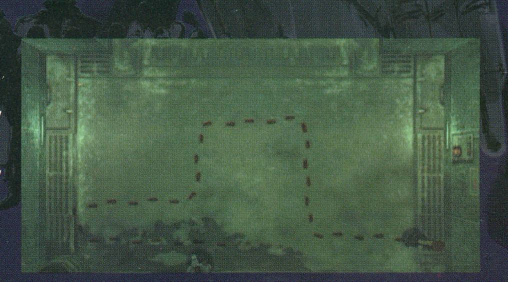


Hacia la torre de comunicaciones

Salgan por el pasadizo que Mantis abrió y estarán fuera del edificio. En ese lugar Meryl les dirá que ella se va a adelantar, y luego desaparecerá. Exploren esta zona, miren bien las paredes porque hay varios lugares por los que tendrán que pasar agachados.

Cuando lleguen a un lugar donde hay lobos, utilicen las "**Night Vision Goggles**" para ver en la oscuridad (Meryl está cerca de ahí) y hagan lo que quieran con los lobos.

Reúnanse con Meryl y entren por el portón que está frente a ustedes. En la pantalla siguiente verán cómo la chica hace uso de las nuevas habilidades que adquirió gracias a Mantis para detectar las minas. En vez de seguir sus pisadas, avancen hacia la derecha sin ale-





jarse de la pared y sigan hacia delante (nuevamente sin separarse de la pared).

Cuando se acerquen a Meryl, una francotiradora le disparará dejándola herida en el suelo. En este momento ni se les ocurra acercarse a ella y no intenten buscar a quien está disparando porque está demasiado lejos. Lo que tendrán que hacer es volver hasta la armería que está al principio (segundo subsuelo del hangar) y ahí buscar el cuarto con puerta de nivel 5. En esa habitación activen los "**Thermal Goggles**" y eviten los rayos infrarrojos.

En las cajas que encontrarán en ese lugar hay un rifle de francotirador y algunas balas. Cuando lo tengan vuelvan rápidamente con Meryl y prepárense para enfrentar a **Sniper Wolf**, la mejor tiradora de FOX-HOUND.

Sniper Wolf

Al llegar a donde estaba Meryl, manténganse contra la parte de abajo de la pantalla, no avancen porque si lo hacen Wolf tendrá muchas más posibilidades de darles; muévanse hacia alguno de los lados y activen su rifle ("PSG-1").

Cuando estén viendo por la mira del rifle, abran el inventario de objetos y usen el medicamento llamado "Diazepam". Para usarlo mantengan el inventario abierto y presionen la tecla de acción cuando lo tengan seleccionado. Este medicamento es un calmante que disminuye la ansiedad y les servirá para poder apuntar con más precisión. Cuando noten que sus efectos se están acabando, usen otra dosis.

La molesta francotiradora está en el entrepiso de la torre, al fondo del camino. Si antes de encontrarla reciben un tiro, desactiven el rifle y muévanse de donde están porque esta mina no perdona.

Una vez que la tengan en la mira, el resto depende de la precisión y la velocidad que tengan.



Snake en cana

Después de deshacerse de Sniper Wolf, vayan hacia la torre donde ella estaba, agarren las cajas que hay por ahí y sigan hacia la puerta que está a la derecha.

Ahí serán sorprendidos por dos guardias que estarán acompañados por ¿Sniper Wolf? (si esta mina no tiene la piel de titanio no se cómo #*&%!" hizo para zafar de la balacera).

Luego de esto recibirán un golpe en la cabeza, y cuando despierten estarán en la sala de torturas ante el malo de la película, Liquid Snake, capo de FOX-HOUND, la super-archi-recontra-indestructible Sniper Wolf y el manco Revolver Ocelot.

En este lugar lo que tendrán que hacer es muy sencillo. Como podrán ver, Snake está sujeto en una extraña maquinola y lo que va a suceder ahora es que Ocelot le va a comenzar a dar descargas para ver qué tanto aguante tiene. En cuanto vean aparecer el medidor de energía comiencen a presionar la tecla de acción tan rápido como puedan, porque ésta es la forma en la que recuperarán su energía cuando empiecen a recibir la corriente. El objetivo es resistir hasta que el medidor de tiempo llegue a cero.

Si deciden rendirse, pueden apretar la tecla **Tab**, pero si lo hacen Meryl es quien la pasará mal.





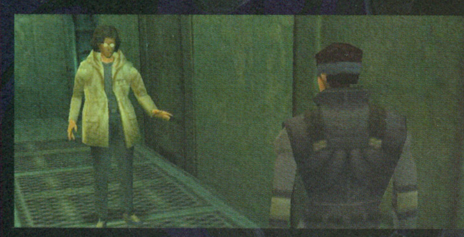
Atención :* *Si se rinden, el juego tomará un rumbo diferente en algunos lugares y además podrán ver otro final.



Cada sesión de tortura dura 3 "rounds", y al término de cada una de ellas serán llevados a una celda.

Afuera de la celda está el guardia al que Meryl le quitó la ropa allá por el principio, y parece ser que ahora está resfriado. Lo que tendrán que hacer acá es esperar que el guardia se vaya al baño y luego meterse debajo de la cama. Cuando vuelva entrará a revisar y ahí podrán eliminarlo y escapar, ¡pero ojo! porque no siempre cae en este truco.

Otra forma de escapar es comunicándose con Otacon. El se acercará a la puerta de la celda usando su invisibilidad y les dará una botella de "**Ketchup**", un pañuelo y algo de comida. En ese momento, seleccionen el "**Ketchup**", tírense cuerpo a tierra al lado de la puerta (antes que vuelva el guardia) y presionen la tecla de acción; al hacer eso, Snake fingirá estar muerto y el guardia entrará sí o sí, pero traten de no levantarse antes que abra la puerta porque sino se aviva.



Si lograron aguantar la primera sesión de tortura, es probable que antes de que "Otacon" venga los lleven para darles otro tratamiento.

Si después del tercer tratamiento no lograron escapar, el ninja será quién se ocupará del guardia y los liberará.

Una vez afuera, entren a la sala de torturas y con cuidado agarren la caja que tiene todas sus cosas. Podrán encontrarla al lado de la máquina en la que estaban. Cuando la consigan, si quieren usen el lanzamisiles "**Stinger**" o los "**Nikita**" para destruir la cámara y salir de ahí.

Por si todavía no se dieron cuenta, están en el centro de detención en donde estaba el primer rehén, así que vayan al ascensor, hagan todo el camino de vuelta hasta donde fueros capturados.

Si se rindieron en la sala de torturas, pasen por la oficina en la que agarraron el "**Nikita Launcher**" y busquen una caja que dice "**Medicine**"; esto les servirá para curar el resfrío que se contagiaron y que de vez en cuando los hará estornudar, alertando a cualquiera que esté cerca.

Por otro lado, si lograron resistir, en cierto momento recibirán un llamado de **Deepthroat** que les dirá que tienen una bomba entre sus objetos. Para eliminarla, mantengan el inventario de la izquierda abierto, busquen un objeto que dice "**Identity Unknown**", que tiene una cuenta regresiva, y presionen la tecla de acción sin cerrar el inventario.

Torre de comunicaciones

Cuando hayan entrado en la torre, avancen por los pasillos evitando las cámaras. Traten de agarrar todo lo que encuentren.

Al pasar por una de las puertas no podrán evitar que una cámara los detecte, así que asegúrense de agarrar un objeto llamado "**Rope**" (soga) y comiencen a subir la escalera rápidamente porque a partir de ahora los guardias no dejarán de aparecer hasta que lleguen arriba, por lo que les conviene usar las "**Stunt Grenades**" para evitar que se les acerquen.

En su camino hacia arriba, también se encontrarán con guardias que están esperándolos en las escaleras, pero si usan las "Stun Grenades" también los afectarán. No se detengan a matarlos. Si prefieren, pueden avanzar usando la técnica de disparar mientras corren.

Al llegar a la parte de arriba seleccionen la soga ("**Rope**") y salgan a la terraza. En ese lugar se encontrarán con Liquid Snake, quien los atacará con su helicóptero.

Cuando los misiles del "Hind-D" empiecen a destruirlo todo, usen la soga para descolgarse por el costado de la torre (para que Snake la use tienen que pararse encima de una placa metálica que está en el piso, que dice "**Emergency**"). Cuando estén bajando por la soga presionen la tecla de agacharse para saltar lejos de la pared, y la de acción para moverse hacia los lados lentamente.

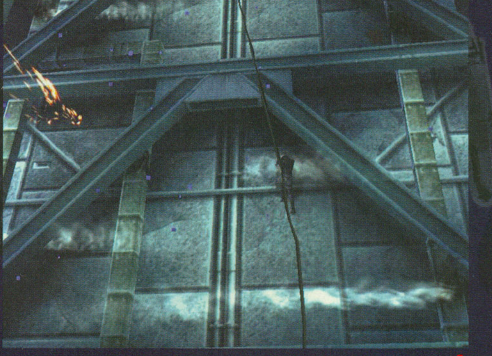
Apresúrense para llegar hasta abajo y traten sobre todo de evitar los disparos del helicóptero. No se preocupen demasiado por los chorros de vapor porque no les quitarán mucha energía.

Al llegar al suelo, estarán en la plataforma que une las dos torres. Al final de ella podrán ver a 3 guardias esperándolos. Elimínenlos con el "**PSG-1**" o los "**Nikita**" y sigan adelante. Antes de llegar a la puerta, el helicóptero volverá a aparecer, así que no se detengan y entren al edificio.

Una vez adentro llegarán a un ascensor, pero al llamarlo parece ser que no funciona. Ya que no pueden usarlo vayan hacia abajo por las escaleras y, cuando lleguen a un lugar en donde la escalera está rota, vuelvan a subir hasta el ascensor.

Al volver al ascensor se encontrarán con Otacon, quien les dirá que va a intentar reparar el elevador. Mientras él hace eso, ustedes vayan hacia arriba usando "**Chaff Grenades**" para confundir a las armas automáticas que están en el camino. Al llegar arriba agarren los "**Stinger Missile**" y suban por la escalerilla.

Al salir a la terraza se encontrarán nuevamente con el molesto de Liquid, pero ahora tendrán que derribarlo si es que pretenden seguir adelante.



Hind-D



Este enemigo no tiene nada de especial, sólo usen los "**Stinger**", apúntenle y cuando la mira se ponga roja disparen y luego ocúltense detrás de las estructuras.

No se apresuren, disparen de a un misil a la vez, porque de lo contrario recibirán un par de tiritos a cambio.

Al bajarle más de la mitad de la energía, Liquid lanzará un misil que podrán esquivar poniéndose contra el extremo superior de la pantalla.

Después de eso, el helicóptero comenzará a volar más abajo y subirá de vez en cuando para intentar ametrallarlos. Cuando lo haga simplemente vean su ubicación en el radar y apúntenle hasta que se ponga a tiro. Traten de pegarle tantas veces como puedan antes que vuelva a ocultarse.

Nunca disparen un misil antes que la mira se ponga en rojo, porque no le quitarán energía y desperdiciarán municiones.

Si se quedan sin proyectiles busquen alguna recarga por ahí, que siempre habrá alguna.

Salida de la torre

Después de haberle dado su merecido a Liquid, vuelvan a bajar hasta el ascensor que antes no funcionaba. Ahí recibirán un llamado de Otacon diciendo que ya lo reparó; ahora sí, llamen al ascensor, bajen hasta el primer nivel de la torre.

Dentro del elevador recibirán otro llamado de Otacon, que les avisará que es muy posible que alguien más esté con ustedes, así que tan rápido como puedan activen las "Thermal Goggles" (en caso que tengan la opción del efecto de transparencia del ninja activada), porque junto con ustedes hay cuatro guardias que están utilizando equipos para hacerse invisibles.

La manera más rápida y saludable de terminar con ellos es agarrar a uno de ellos (sin armas) y usarlo como escudo mientras le rompen el cuello; hagan lo mismo con el resto y se acabó el drama.

Cuando hayan terminado con ellos, llegarán a la planta baja y saldrán nuevamente al exterior, más precisamente al campo que está antes de la entrada a la base subterránea, en donde tienen oculto al "Metal Gear".



En ese lugar recibirán nuevamente la visita de una vieja amiga... sí, es nada más ni nada menos que la mujer de acero ,Sniper Wolf que, como diría el amigo Moki, viene por más... "plomo en su cola".

Sniper Wolf

Si creen que son mejores tiradores que ella, pueden seguirle el juego y atacarla con el rifle "PSG-1", pero en esta ocasión van a tener la oportunidad de darle algo más que plomo, porque también podrán usar los misiles "**Nikita**" contra ella.

En cuanto se puedan mover, retrocedan hasta la puerta por la que entraron y luego vayan hacia la derecha hasta llegar a la pared. Estando en ese rincón la hábil tiradora no tendrá forma de alcanzarlos y eso les dará la seguridad suficiente como para usar los misiles.

Ahora que no tienen que preocuparse por sus disparos, tírenle con los "Nikita", pero controlen los misiles con la vista en primera persona.

Como los misiles no pueden subir ni bajar, tendrán que hacer que lleguen hasta su objetivo guiándolos por las elevaciones en forma de rampa que hay en los lados de ese sector.

Por más que se encuentren lejos y no sepan donde está, desde la vista del misil podrán ver unos recuadros verdes que les indicarán la posición exacta de Sniper Wolf.



Base subterránea

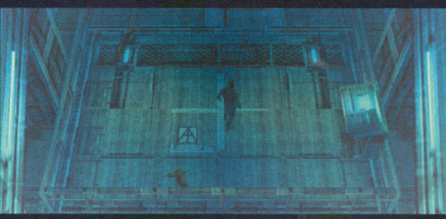
Después de haber terminado definitivamente con "Sniper Wolf", si quieren revisen los depósitos que hay en ese lugar y agarren todo lo que les sirva. En uno de esos depósitos encontrarán también una escalera que los llevará a la base en donde tienen al "Metal Gear".

Al llegar al final de la escalera estarán en una fundición. Vayan hacia su izquierda hasta llegar a la pared. En ese lugar podrán ver una grúa que se mueve de un lado a otro y también una pequeña cornisa que, como se darán cuenta, es la única forma de poder seguir adelante.

Esperen a que la grúa se aleje un poco y comiencen a avanzar siempre pegados a la pared. Si llegan a soltar el control, Snake se echará un clavado al mejor estilo Terminator 2. Por otro lado, no le quiten el ojo de encima a la grúa y agáchense cuando vaya hacia ustedes, porque de lo contrario el motor los empujará hacia abajo.

Si quieren hacerlo un poco más fácil y no les importa generar un poco de ruido, simplemente pueden destruir la grúa con los misiles "Stinger".





Cuando alcancen la otra plataforma, ocúpense de los guardias como mejor les parezca y entren por el portón grande.

Al cruzar ese portón estarán en el área de carga. Vayan hacia el hueco que está adelante y podrán ver cómo un enorme elevador está subiendo. Cuando llegue suban en él, luego párense frente a la consola que está del lado derecho y presionen el botón de acción.

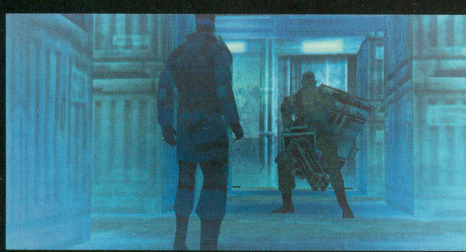
Al hacer eso activarán el elevador, pero cuando comience a bajar un grupo de cuatro guardias aparecerá por detrás.

Terminen con ellos de la misma forma que con los del ascensor de la torre de comunicaciones. Una vez eliminado el problema llegarán al siguiente nivel. En este lugar no podrán usar el radar, por lo que les recomiendo que antes destruyan la ametralladora automática que está en la pared, usando los "Stinger".

Aquí podrán ver otro elevador de carga; pero cuidado, para subir vayan caminando hasta la barandilla y no se aparten de ella porque todo ese sector está minado. Si quieren agarrar los objetos que hay por ahí, vayan cuerpo a tierra.

Al llegar al piso de abajo, preparen los misiles "Nikita" y sus raciones, porque detrás del portón que está enfrente de ustedes los estará esperando otro que zafó de milagro la primera vez que lo derrotaron y que, por supuesto, es nada menos que...

Vulcan Raven



A pesar que su apariencia es muy intimidante, este tipo es bastante fácil. No se preocupen si están dentro del alcance de su visión porque a menos que lo tengan encima está todo bien.

Atáquenlo usando los "Nikita", pero en este caso manejen al misil desde afuera (es más cómodo). Traten de pegarle por detrás o cuando está cerca de alguna esquina, porque si llega a ver venir el misil lo destruirá fácilmente.

También les darán un buen resultado dejar algunas "Claymore Mines"en su camino, pero si las usan activen el "Mine Detector" para evitar pisarlas.

Metal Gear

Antes de morir, "Raven" les dará una tarjeta de seguridad de nivel 7. Después de eso, salgan de ese galpón.

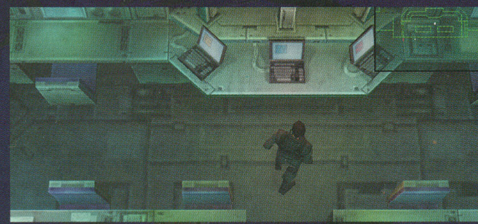
Después de cruzar la puerta se encontrarán en un pasillo. Podrán ver que al fondo las paredes están llenas de armas automáticas.

Tengan mucho cuidado en el primer pasillo porque hay puertas-trampa en el suelo. Avancen cerca de las paredes, pero antes usen unas "Chaff Grenades". Ahora corran hasta llegar a la puerta que está al otro lado del puente.

Después de esa puerta estarán en otro pasillo, y al salir de él se encontrarán enfrente del mismísimo "Metal Gear Rex". Lo que tendrán que hacer en este lugar es empezar a subir hasta el último piso







de ese hangar, en donde está la sala de mando, y usar la "PAL Key" para poner los códigos de cancelación.

Comiencen a trepar por las escaleras hasta llegar arriba y, cuando estén ahí, suban por la escalera que está en el costado del "Metal Gear" para cruzar al otro lado.

En ese piso sólo hay un guardia. Liquídenlo como más les guste y vayan hacia la sala de mando. Cuando estén frente a la escalera de esta sala, avancen con mucho cuidado porque hay una cámara de seguridad enfrente de ustedes. Destrúyanla con un "Stinger" y acérquense a la puerta.

En ese momento podrán ver a Ocelot, discutiendo con... ¿Liquid? (no se habrán creído que éste se moría en el helicóptero ¿o sí?), pero en un momento ambos se darán cuenta de que están ahí y Ocelot de un disparo hará que la tan preciada "PAL Key" caiga al drenaje, ¡así que de vuelta para abajo!

Si en algún momento necesitan recuperar energía y sus raciones están congeladas ("Frozen Rations"), no las usen porque les harán daño.

Ahora bajen hasta donde está el agua y métanse a buscarla (el agua les quita energía lentamente). Aquí pueden pasar dos cosas, la primera es que encuentren la "PAL Key" como si nada y la segunda en cambio es que... ¡una rata se haya comido la llave! En ese caso, pongan "Claymore Mines" o cargas "C4" en los agujeros que hay por ahí y persigan a los roedores hasta que consigan eliminarlos para recuperar la tarjeta.

Existe la posibilidad que en lugar de agarrar lo que buscan, encuentren una bomba de tiempo ("Bomb"); si esto sucede, desháganse de ella del mismo modo que con la que Ocelot puso entre sus cosas al salir de la sala de torturas.

Cuando consigan recuperarla vuelvan a la sala de mando (esta vez no hay nadie) y pónganla en la primera terminal (tiene un símbolo amarillo).

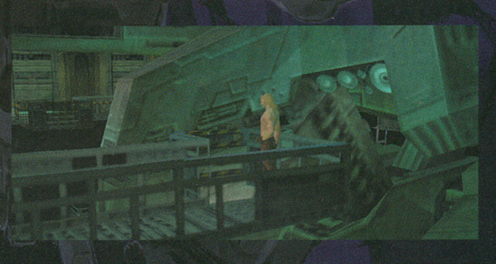
Según Otacon, la "PAL Key" cambia de forma de acuerdo a la temperatura y la segunda terminal (símbolo celeste) indica que la temperatura de la tarjeta deberá ser baja; por lo tanto, deben ir hasta el lugar en donde pelearon con Vulcan Raven por segunda vez y esperar hasta que la "PAL Key" se ponga de color celeste. Para eso sólo selecciónenla y de vez en cuando abran el inventario izquierdo para ver de qué color está. Cuando se haya vuelto celeste, vayan de nuevo a la sala de mando y pónganla donde corresponde.

La tercera terminal señala que la temperatura de la tarjeta deberá ser alta, por lo que tendrán que hacerse un viajecito hasta la fundición para conseguir cambiarla. Cuando regresen traten de pasar por el galpón en donde hace frío lo más rápido que puedan porque sino la tarjeta volverá a cambiar de forma.

Cuando hayan puesto el tercer código... ¡oh, sorpresa!: "Código de lanzamiento aceptado". Ahora el "Metal Gear" puede disparar su arma nuclear sin problemas. Acaban de caer en la trampa de Liquid.

En ese momento, la puerta de la sala de mando se cerrará y todo el lugar se llenará de gas. Usen su "Gas Mask" y llamen a Otacon; si esperan unos segundos, él les abrirá la puerta.

Al salir podrán ver a Liquid corriendo hacia la derecha. Síganlo. En ese momento él se detendrá y después de hacerles algunas revelaciones, como por ejemplo que Snake y él son hermanos, saltará a la cabina del "Metal Gear". Prepárense porque se viene lo bueno.



Metal Gear Rex

En cuanto estén frente al "Metal Gear", primero tiren una "Chaff Grenade" para que no les pueda apuntar bien. Cuando la granada explote cambien rápidamente al "Stinger" y denle al radar que está del lado derecho del "Rex".

Si apuntan bien, podrán darle 2 veces antes que el efecto de la granada se termine. Cuando esto pase repitan el procedimiento hasta destruir el radar.

En el momento que el radar caiga, Liquid intentará aplastarlos, pero el Cyborg Ninja, mejor conocido como Grey Fox (un antiguo amigo y rival de Snake), se lo impedirá.

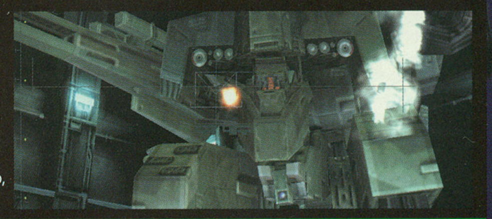
Momentos después, Grey Fox irá a terminar de destruir el radar del "Metal Gear" y Liquid lo aplastará contra la pared. Ahora tendrán en la mira a Liquid, pero como Snake sabe que la explosión matará a su amigo, lo único que podrán hacer es mirar.

Cuando Liquid elimine a Grey Fox, volverá a atacarlos, pero ahora el "Metal Gear" tendrá su cabina abierta. La forma de atacarlo es la misma de antes, sólo que deberán apuntarle a Liquid.

Si bien al tirar la granada no impedirán que Liquid los siga viendo, lograrán que los misiles caigan en el lugar donde ustedes estaban antes que la granada explote.

Una técnica efectiva, en caso de que estén jugando en niveles de dificultad más avanzado, es pasar por debajo de las patas del Metal Gear, colocarse detrás de él, pero manteniéndose cerca, y tratar de permanecer fuera del alcance de la vista de Liquid hasta que el enorme robot se quede quieto.

Cuando esto pase, pueden asomarse por uno de los lados y cuando tengan a Liquid en la mira podrán tirarle sin que lo note. Cuando los descubra, repitan la secuencia hasta terminar con él.



Liquid Snake

Este pibe sí que tiene aguante: sobrevivió a la caída en el helicóptero, después zafó (todavía no sé cómo) de la explosión del "Rex" y para colmo todavía le quedan ganas de hacerse el guapo.

En este combate nada más podrán usar sus puños y no tendrán una sola ración. Solamente traten de colocarle la secuencia de tres golpes que tiene Snake y esquiven los que él les tira.

Lo único que tiene de especial esta parte es que para ganarle no sólo tendrán que dejar a Liquid sin energía, sino que además tendrán que golpearlo cuando esté cerca de uno de los bordes para hacer que caiga al vacío, todo eso en menos de 3 minutos.



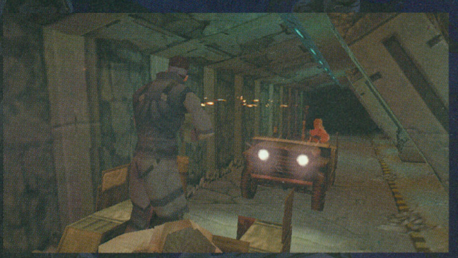
Hacia la superficie

A continuación, y dependiendo lo que hayan hecho en la sala de torturas, se reunirán o con Otacon o con Meryl. Antes de seguirlos, vuelvan hacia atrás y agarren una ración. Cuando sigan al personaje que está con ustedes encontrarán otra.

Al entrar al estacionamiento, serán detectados por una cámara y tendrán que encargarse de los guardias o en todo caso esquivarlos, hasta que su compañero/a les diga que el jeep ya está en marcha. En ese momento vayan hacia el auto. Snake se subirá en la parte de atrás.

Con la ametralladora del jeep hagan explotar los barriles que están frente a la reja, y pónganse en marcha.

En el camino se toparán con dos puestos de control y deberán eliminar a todos los guardias antes de poder seguir adelante. Después que hayan superado la segunda barricada, miren hacia atrás... ¡Es Liquid y parece que no quiere quedarse solo!



Dispárenle hasta que se deje de molestar. No se olviden que podrán usar dos raciones, y cuando le ganen... ¡Final!

Los secretos de Metal Gear Solid

Existen 3 objetos especiales en el juego. Cada uno de ellos tiene un uso muy particular. Estos objetos son:

1- Cámara fotográfica: Con ella podrán sacar fotos en cualquier lugar para después editarlas. Hay una serie de lugares especiales a lo largo del juego, y si sacan fotos en ellos, cuando vayan al menú de edición podrán ver una imagen fantasma de alguno de los programadores sobre la foto. Para encontrarla tendrán que ir hasta la entrada del lugar en el que se enfrentaron con Revolver Ocelot y seguir por el hueco que abrieron en la pared derecha. La cámara está tras la puerta de nivel 4, en ese pasillo.

2- Bandana: A este objeto lo conseguirán terminando el juego con Meryl y grabando el juego después que pasen los títulos, nombre de los programadores, etc.

Cuando pongan "Load Game", empiecen cargando el "savegame" que dice "Dock" (escrito con letras anaranjadas), y el juego arrancará del principio, pero ahora empezarán teniendo este ítem.

El secreto es que mientras tengan la "Bandana" seleccionada, cualquier arma que estén usando tendrá municiones infinitas.

3- Stealth Camouflage: Para conseguirlo tendrán que terminar el juego con "Otacon" y repetir el mismo procedimiento que para la Bandana. Este objeto es el dispositivo de invisibilidad que usaba Otacon. Los hará completamente invisibles a los guardias, cámaras, rayos infrarrojos, etc.

Este objeto funciona con todos excepto con los enemigos finales y los combates que no se pueden evitar. Para tener la "Bandana" y el "Stealth Camouflage" juntos deberán terminar el juego nuevamente, rescatando al personaje que dejaron la primera vez que lo terminaron.

¡Todavía hay más!

1- Si terminan el juego 2 veces usando el "save" que consiguieron después de cada final, cuando jueguen por tercera vez, después del primer nivel Snake estará de traje al mejor estilo James Bond.

2- Cuando estén jugando con el traje de Bond, el Cyborg Ninja vendrá con los colores de Spiderman.

3- Si cuando se encuentran con Meryl disfrazada de guardia (antes de la pelea con Mantis) entran al baño justo detrás de ella, la chica aparecerá sin pantalones.

4- Es posible ponerles cargas "C4" en la espalda a los guardias y convertirlos en auténticos hombres bomba sin que lo noten. Claro que para eso necesitarán algo de práctica, a menos que tengan el "Stealth Camouflage".

5- Si antes de ir a donde pelean con Mantis se ponen a mirar a Meryl con la vista en primera persona y mantienen la vista fija en ella, nuestra tímida compañera se irá poniendo cada vez más roja y nerviosa.

6- Si le dan un golpe a Meryl (antes del combate con Psycho Mantis) o si la tiran al piso ella, les devolverá una fuerte cachetada, pero no les quitará mucha energía.

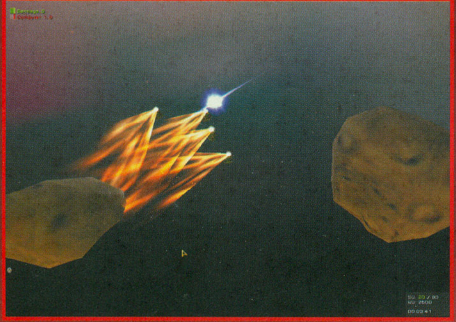
7- Si llaman a Mei Ling varias veces seguidas y seleccionan la opción "Don´t Save", después de la tercera vez ella hará algunas muecas junto con sus comentarios.

HOMEWORLD CATACLYSM

Por Santiago Videla

Una guía imprescindible para aprender a domar a "La Bestia"

Muchas son las novedades que hay en Cataclysm y muchas otras cosas que en Homeworld eran de uso común ahora son parte del pasado, por lo que será necesario aprender nuevas tácticas con lo que tenemos y aprovechar nuestras limitadas capacidades al máximo. Aquí les voy a ir comentando cómo son las nuevas unidades que estarán bajo nuestro mando y de paso les voy a explicar la mejor forma de usarlas, luego de algunas aclaraciones importantes, así que mucha atención.



En Cataclysm una de las unidades más importantes que estaremos usando son los **Workers**, especialmente porque, como dije, estas naves no sólo se ocuparán de buscar recursos, sino que también estarán a cargo de las reparaciones y de capturar o transportar cualquier objeto o nave.

Estas unidades suelen ser el primer objetivo de los ataques enemigos y reponerlas es algo costoso (en las primeras etapas del juego) y lento, por eso, hasta que no podamos desarrollar sus habilidades para reparar y capturar. La única forma de repararlas si resultan dañadas es haciendo que entren a nuestra nave principal, cosa que puede lograrse con el comando "**Dock**" del menú que aparece al presionar el botón derecho o simplemente presionando la tecla "**D**". Esto es válido para cualquier otra nave que no sea demasiado grande como las Frigates o los Destroyers.

Es muy importante que, al hacer esto, entren al menú de "**Systems**" y toquen el botón que está debajo del icono que representa a nuestra nave principal y que dice "**Remain Docked**".

Al igual que en Homeworld, esto sirve para que una vez que una nave entre al hangar permanezca ahí hasta que ustedes le ordenen despegar, lo que les dará un mayor control sobre sus unidades y por supuesto una excelente forma de protegerlas.

En este juego, comandos como el de reparar se dan de una forma diferente a la de Homeworld. En caso de que lo que quieran reparar sea una sola nave, basta con seleccionar uno o más **Workers** y señalar la nave dañada con el botón derecho del mouse.

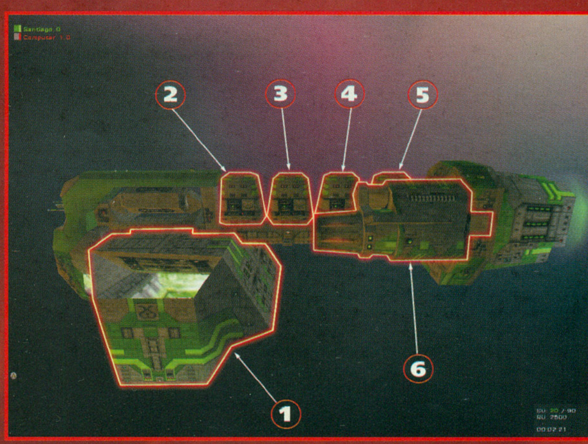
En el caso de que quieran que los Workers reparen o se mantengan custodiando algún grupo de naves hasta que necesiten auxilio, es necesario mantener presionada la tecla **Z** (se usa para activar las funciones especiales de cada unidad) y luego seleccionar el grupo al que quieran asistir, luego hay que seleccionar la opción **Repair** del menú que aparecerá en pantalla y listo.

Nuestra nueva base

La gigantesca y paralítica Mothership ha quedado atrás y nuestra base de aquí en adelante no será otra cosa que la nave minera "Kuun-Lan". A diferencia de nuestra base en Homeworld, ésta sí puede moverse durante las misiones y al tener un excelente armamento de defensa, muchas veces será más útil usarla para combatir, que mandar escuadrones completos hacia una destrucción segura.

Para que se den una idea de su potencia, la Kuun-Lan, puede ocuparse en poco tiempo y sin ayuda, de varios escuadrones de cazas enemigos a la vez (30 naves o más), sufriendo daños mínimos, lo que les dará la oportunidad de repararla rápidamente luego de que pase el peligro. Por este motivo les recomiendo que nunca la dejen demasiado atrás en una misión y úsenla como refugio para sus unidades (especialmente los cazas) cada vez que se vean en apuros.

La impresionante resistencia de nuestra base, también es ideal para llevar a nuestras unidades a través de zonas minadas sin sufrir bajas, pero ojo con esto porque a pesar de que las minas no causan daños graves a la estructura de la Kuun-Lan, sí provocan daños importantes a sus diferentes módulos en caso de que logren alcan-



zarlos, así que ante la duda entren al menú de **System**, revisen el estado de los componentes y hagan las reparaciones necesarias antes de seguir adelante.

Tengan muy en cuenta que cuando un módulo es destruido, las opciones que dependen de él desaparecerán hasta que logren reponerlo.

A continuación verán un esquema con los distintos módulos de la Kuun-Lan junto con una explicación de sus funciones.

1-Hangar Module: Como su nombre lo indica, ésta es la sección encargada de la producción de las unidades. Al ser la sección más grande es obviamente la más vulnerable y, si la pierden, sólo podrán usar los hangares auxiliares de la nave y producir naves menores.

2-Armor Module: Este componente permite desarrollar nuevas tecnologías para mejorar el blindaje de nuestras naves. Una vez desarrolladas, estas tecnologías no perderán las mejoras que otorgan si llega a ser destruido.

3-Engineering Module: Este es el módulo que cumple las funciones que antiguamente correspondían a las Research Ships. Con él podrán desarrollar tecnologías destinadas a la producción de nuevas unidades o mejorar las habilidades de las que ya tienen.

4-ADV Engineering Module: Esta sección se encarga de investigar tecnologías avanzadas que nos permitirán mejorar en su gran mayoría el equipo y los sensores de la Kuun-Lan.



5-Weapon Module: Investiga y produce nuevas tecnologías para la construcción de armas avanzadas y habilidades especiales para las naves de combate.

6-Support Module: Estos módulos son de vital importancia ya que sirven para ampliar la capacidad de naves que podemos tener en nuestra flota. Tan pronto como puedan construirlos, instalen todos los que puedan y traten de reponerlos lo más rápido posible en caso de que sean destruidos.

Además de la nave principal, los Carriers también pueden producir estos módulos, aumentando aún más nuestra capacidad.

7-Siege Cannon: Este accesorio es el arma principal de la Kuun-Lan y en el modo Single Player sólo podrán dispararlo más de una vez a partir de la misión 15.

Además de su largo alcance, su increíble potencia es capaz de convertir en cenizas todo lo que quede dentro del gran radio de acción de su explosión. Ni siquiera naves pesadas como los Carriers o lo



Heavy Cruisers son capaces de resistir un disparo de esta cosa a su máxima potencia, lo que puede llegar a cambiar el resultado de un juego, sobre todo en modo Multiplayer.

Una vez que lo tengan instalado, se activa con sólo presionar las teclas [Ctrl] + G o seleccionando la función especial de la nave principal. Una vez activado pasarán al mapa táctico desde donde deberán apuntar el cañón tal y como si estuviesen ordenándole a una nave que se mueva.

Junto a la línea que indica la dirección en la que saldrá el disparo hay un indicador que marca el porcentaje de efectividad del disparo, que irá descendiendo a medida que aumenten la distancia, así que a menos que les indiquen otra cosa, traten de usarlo siempre al 100%.

Antes de disparar, asegúrense que ninguna de sus naves está en la línea de fuego, porque de lo contrario la explosión los dejará únicamente con una nave principal casi en ruinas.

Si pierden este módulo, podrán volver a construirlo.

• Antes de pasar a las unidades, algunos últimos consejos:

Para evitar la pérdida de varios módulos ante un ataque masivo, traten de darle la espalda a sus enemigos y alejarse, porque de ese modo los ataques darán en la parte trasera de la nave, causando daños mínimos a las secciones independientes.

Siempre mantengan a la Kuun-Lan lo más lejos posible de cualquier Mothership o base controlada por la bestia, ya que las armas de estas naves son devastadoras contra blancos grandes a corta distancia... eso a menos que puedan usar el Siege Cannon para eliminarlas.

Muy Importante: Cada vez que desarrollen una nueva tecnología vayan seleccionando cada una de sus unidades. Cada vez que vean un punto amarillo titilando junto a sus barras de energías eso significará que pueden mejorarlas.

Para hacerlo presionen la tecla **U** (opción **Upgrade** en el menú) y las unidades seleccionadas se encargarán de hacer lo necesario para adaptarse a las nuevas tecnologías.

Las unidades



1-Recon: Estos cazas ligeros cumplen las funciones de las que antes se encargaban los Proximity Sensors y los Scouts, y a menos que la nave principal esté equipada con sensores avanzados (**Advanced Sensors**), son las únicas unidades capaces de detectar la presen-

cia de naves enemigas invisibles o camufladas como los Mimics.

Su poder de fuego es muy reducido y sólo sirven para interceptar misiles **enemigos** (**Cruise Missile**) o destruir pequeñas cantidades de minas.

En muchas misiones del juego, el enemigo suele enviar patrullas a intervalos regulares para ubicar la posición de la Kuun-Lan. Si los descubre y vuelve su base con la información, es muy posible que sean interceptados por una flota bastante pesada que les traerá un fuerte dolor de cabeza si es que logran zafar. Por ese motivo es necesario que siempre lleven algunas de estas naves escoltando a la flota principal, a fin de poder detectar a estas patrullas y eliminarlas con otras unidades antes que sea demasiado tarde.

Para hacer que una unidad escolte o proteja a otra, simplemente mantengan presionada la tecla G y señalen a la nave que quieran escoltar.



2-Acolyte: Estos son los principales cazas que tendrán entre sus fuerzas, ideales para cualquier tarea.

Al desarrollar la "**Linking Technology**", podrán hacer que dos de estas naves se unan formando así un ACV (seleccionando las unidades que quieran unir y presionando la tecla **L**), unidad que además de ser capaz de concentrar el poder de fuego de ambas naves y mejorarlo un poco, es más resistente que los dos cazas por separado.

En caso de que quieran separarlos para ganar más velocidad tienen que presionar las teclas **[Shift]** + `.



3-Mimic: Estas naves están equipadas con un avanzado sistema de proyectores que les permiten camuflarse como cualquier unidad enemiga o como simples asteroides, siendo ideales para espiar al enemigo.

Los dos puntos verdes que aparecen debajo de la barra de energía del Mimic son indicadores de estado, que les informan si la nave está siendo detectada o no.

Para evitar ser descubiertos, es necesario cambiar la imagen de los Mimic fuera del alcance de los sensores de cualquier nave enemiga y, si luego de la transformación ambos puntos permanecen verdes, significará que el camuflaje es efectivo.

Si en cambio alguno de estos puntos se pone rojo antes o después de la transformación, les estará indicando que el enemigo ha identificado al o a los Mimics y deberán alejarse e intentar camuflarse nuevamente.

En misiones como en la que deben obtener información de la nave alienígena llamada **Naggarok**, usando un Mimic camuflado, si al acercarse al objetivo no tienen ambas luces en verde, no podrán cumplir la misión.

Los Mimic no llevan armas y son unidades suicidas, por lo que a menos que sea necesario para cumplir una misión les sugiero que eviten usarlos, ya que para lograr algo con ellos deben producirlos en grandes cantidades (más de 20) y en las etapas más avanzada su efectividad es reducida.

Con la "**Kinking Technology**" es posible combinar 2 Mimics y convertirlos en un MCV.



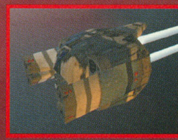
4-Super Acolyte: Estos cazas son naves especiales que sólo podrán usar en los últimos momentos de la misión final. Para que se den una idea de lo que son estos chiches hechos con tecnología Bentusi, cada una de estas naves tiene más poder de fuego que una Ion Cannon Frigate y a su vez son más veloces y maniobrables que los Acolytes.

Con un escuadrón de 20 de ellas pueden borrar del mapa en segundos a las más pesadas flotas de asalto, como por ejemplo una compuesta por 5 Heavy Cruisers, 9 Ion Array Frigates, y escoltas de todo tipo (esto es lo que sucedió en mi caso).

Estos cazas son extremadamente efectivos contra naves grandes, no así contra las pequeñas, por lo que es necesario mantenerlos cubiertos.

En la misión final, con 25 de estas naves me fue posible destruir al Naggarok sin necesidad de deshabilitar sus motores, evitándome una prolongada batalla y considerables pérdidas.

La mala noticia es que no se pueden usar en el modo Multiplayer.



5-ACV: Como podrán ver, las unidades de la clase Corvette prácticamente han desaparecido y las únicas que quedaron son híbridos que se forman uniendo dos cazas pequeños.

Los ACV son la mejor defensa para la mayoría de los ataques, pero su velocidad no les permite ser efectivos contra patrullas de reconocimiento.

La función más útil de estas unidades es la de deshabilitar momentáneamente grupos de naves enemigas de cualquier tamaño usando un ataque especial llamado **E.M.P.** (podrán usarlo cuando tengan la tecnología necesaria), que puede activarse apuntando al enemigo con el botón derecho del mouse (este ataque tarda un tiempo en recargarse).



6-MCV: Producto de la unión de 2 Mimics, esta unidad puede imitar enemigos más grandes (Frigates por ejemplo) y su resistencia y el daño que causa al chocar contra su víctima es mayor.



7-Ramming Frigate: Esta es la más básica de las naves medianas y el hecho de no tener demasiado poder de fuego hace que usarla no sea muy recomendable.

Su única habilidad interesante es la de chocar contra el enemigo usando sus potentes motores y alejarlo de su formación, mientras perfora su blindaje con un cañón de corto alcance instalado en su parte inferior. Igualmente es mejor gastar la plata en otras cosas.



8-Multibeam Frigate: Con más potencia que las Ion Cannon Frigates, menos alcance y la posibilidad de disparar en varias direcciones a la vez, sin lugar a dudas son las mejores de su clase y cuando se trata de enemigos medianos o grandes son prácticamente una obligación, siempre y cuando todavía no puedan construir los Destroyers.



9-Hive Frigate: Muy similar a la Drone Frigate de los Kushan en el juego anterior, ésta es la mejor elección cuando se trata de eliminar rápidamente grandes grupos de naves pequeñas, cosa que hace con bastante facilidad gracias a los pequeños robots de ataque que lanza.



10- Destroyer: Un modelo más avanzado que los Destroyers comunes, que además de dos potentes Ion Cannons posee lanzamisiles y algunas torretas.

Esta es la mejor nave de ataque y defensa que podrán construir y con un grupo de 6 ó 7 de ellos no tendrán que preocuparse casi por nada.

Estas naves no pueden ser infectadas por los ataques especiales o los misiles crucero de la Bestia y les aconsejo que tan pronto como puedan producirlos, reciclen cualquier unidad mediana (todo tipo de Frigates) que tengan entre sus fuerzas y se dediquen a armar una buena cantidad de estos bebés.

Para reciclar una nave usen el comando **Retire** o presionen la tecla i. Si la nave a reciclar no cuenta con esta opción, lamentablemente tendrán que mandarla al frente hasta que el enemigo la recicle por ustedes, como en el caso de los Processors.



11-Dreadnought: La más pesada y costosa unidad de las fuerzas Somtaaw, pero no más poderosa que los Destroyers. Los Dreadnougt atacan con verdaderas lluvias de misiles que pronto se terminan, lo cual reduce en parte su poder ofensivo, a pesar de que lleva un Ion Cannon en su estructura que ayuda a emparejar las cosas un poco.

La mejor característica de estas enormes naves es que al desarrollar la tecnología llamada "**Repulsor Weapon**" es capaz de generar un campo que rechaza fuertemente a cualquier enemigo en su alcance, lo cual es ideal cuando se trata de defender a nuestra base o de dispersar grandes cantidades de enemigos para eliminarlos por separado.



12-Carrier: Similar a los de Homeworld, pero con la diferencia de que están mejor armados y pueden construir algunos **Support Modules** en su estructura.



13-Leech: Pese a no tener armas, estos diminutos robots pueden causar estragos en las principales naves del enemigo sin ser detectados, por lo que son una de las mejores unidades del juego.

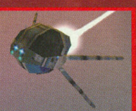
Además de su gran velocidad, los Leech pueden adherirse al casco de cualquier nave mediana o grande sin ser descubiertos y perforarlo hasta hacerlas estallar, lo que los convierte en la mejor opción a la hora de bajar importantes naves enemigas como Carriers o Heavy Cruisers sin que siquiera lo noten.

Además de este tipo de ataques, los Leech pueden robar tecnología o inclusive recursos de su enemigo, por lo que podría decirse que en cierta forma pueden funcionar también como pequeños Harvesters.

La mayor ventaja de estas unidades es que sólo pueden ser detectadas por naves con sensores avanzados (de las que no abundan), por naves de reconocimiento, por los Proximity Sensors y en algunos casos por Harvesters o Workers. En modo Multiplayer pueden llevar a la victoria a quien las use con astucia.

Cuando se trata de destruir objetivos grandes es recomendable usarlas en grupos de entre 10 y 15 unidades por lo menos. Para seleccionar la función que quieren que cumpla simplemente entren al menú que dice **Leech** (presionando el botón derecho del mouse).

Al hacer estallar una nave, los Leech que estaban adheridos a ella son destruidos, pero su reducido costo y las bajas importantes que nos evitarán al poder actuar sin ser detectados hacen que valga más que la pena usarlos.



14-Sentinel: Estos robots se encargan de proteger naves grandes, por lo que es mejor usarlos como escolta que para atacar, ya que sólo son efectivos contra naves pequeñas.

Con la tecnología necesaria pueden proyectar un campo de fuerza alrededor de la nave que estén escoltando (para mejores resultados es conveniente usar la formación Sphere).



15-Worker: Además de las funciones que ya expliqué, como las de buscar recursos y reparar, los Workers pueden usar su habilidad para capturar, para llevar asteroides cristalinos (los de color rosado) hacia la nave principal para que ella los procese, una vez que hayan desarrollado la tecnología para hacerlo.



16- Processor: Cumple la misma función que los Resource Controllers del juego anterior, pero con la diferencia de que también puede reparar a las naves que estén cerca de él.

Personalmente creo que usar esta nave no es conveniente, por el espacio que nos quita para producir otras cosas. Encima, al no poder reciclarla, la única forma de recuperar la capacidad que perdimos al construirla es haciendo que la destruyan.

Sus únicas ventajas son que es muy dura y tiene armamento propio, que igualmente sólo es útil en las primeras misiones.

Con esto terminamos de ver las naves que van a poder usar y ahora voy a pasar a recomendarles algunas tácticas generales que les pueden llegar a servir mucho en las etapas más avanzadas del juego.

Chorros eran los de antes

Una técnica muy usada por los viejos colonos de Homeworld era usar naves ajenas para su propio beneficio, gracias a las benditas Salvage Corvettes, que tantas alegrías le trajeron a más de uno.

Lamentablemente, señores, la época de las vacas gordas se terminó y esta táctica ya no es efectiva, por las siguientes razones:

En principio, para poder capturar una nave primero es necesario



causarle daños considerables, lo que hace que las probabilidades de que los Workers a cargo del operativo sean destruidos en el proceso son altas.

Segundo, las unidades enemigas en el modo Single Player no son tan buenas como las que se pueden construir por la vía legal y al capturarlas estarán perdiendo espacio para producir naves de las buenas, porque el límite de unidades se aplica en todos los casos sin importar de dónde vengan.

La tercera y más importante razón por la que hay que evitar dedicarse a la captura indiscriminada de unidades es que las naves infectadas por la Bestia no pueden ser atrapadas, por la sencilla razón de que al intentarlo lo que obtendrán a cambio será un par de Workers menos, que caerán infectados por esta desagradable entidad... ¡punto a favor de la Bestia!

Estar cerca es muy bueno y si explotamos... mejor

Recuerden que no existe mejor forma de eliminar unidades importantes antes de que causen problemas que con un buen grupo de Leechs.

Si el blanco a eliminar no es un molesto Carrier (que produce naves a más no poder), una buena estrategia es ir drenando la energía de todas las unidades enemigas que encuentren (en especial



si las encuentran defendiendo una base) hasta que casi no les quede nada. Cuando el enemigo esté por quedarse sin energía lo mejor es dejarlo y comenzar a drenar a otro y así hasta que el oponente se quede con una flota de naves que fácilmente podremos eliminar con un par de tiritos.

Tengan en cuenta que las naves controladas por la Bestia pueden regenerarse lentamente, por la que pueden dejarle un solo Leech adherido mientras se ocupan de sus compañeros. De esa forma las pérdidas serán mínimas y no perderán mucho tiempo en construir otros Leech para reemplazar todo un escuadrón.

Otra función para la que los Leech son ideales es la de explorar y permitirles tener al enemigo a la vista, especialmente a la hora de disparar con el Siege Cannon y evitando fallar.

En la última misión, estas naves son la mejor forma de destruir los generadores del escudo de la estación de combate llamada **Nomad Moon**, pero no pueden ser usadas en contra de ciertas naves importantes para el desarrollo de la historia, como ser el **Cal-Shto** o el **Naggarok**.

Dígalo con Mimic

Es muy importante que desde el primer momento traten de tener siempre un Mimic en el hangar, pero nunca lo usen ni lo saquen de ahí a menos que lo necesiten para cumplir con los objetivos de la



misión.

La razón de esto es que tarde o temprano recibirán refuerzos por parte de sus aliados, que les obsequiarán un par de naves grossas con las que muy probablemente la capacidad para tener unidades quedará desbordada. El problema de esto es que cuando necesiten los servicios de los Mimic tendrán que sacrificar las naves que les regalaron (posiblemente un par de Frigates y Destroyers) de una forma u otra... o sea una pérdida innecesaria e imposible de reponer.

En modo Multiplayer, estas unidades, camufladas como asteroides, pueden ser los espías perfectos en los primeros momentos del juego y a su vez pueden funcionar como un excelente señuelo para los Workers enemigos, teniendo la posibilidad de destruirlos con un buen ataque Kamikaze ni bien se les acerquen.

Hombre precavido... vive para contarlo

Recuerden que a diferencia de la mayoría de las misiones de Homeworld, aquí las misiones tienen objetivos más precisos y la misión se termina al cumplirlos, aunque los combates no.

Si al cumplir los objetivos de una misión se ven asediados por cantidades de enemigos que no puedan controlar, al seleccionar la opción **Hyperspace** verán que también hay una opción que dice **Emergency Hyperspace**.

Lo que sucede al usar esta opción es que la Kuun-Lan y las otras naves medianas y pesadas que los acompañen inmediatamente abandonarán el lugar dejando atrás a cualquier nave pequeña o Worker que no haya conseguido entrar al hangar. Esta es una medida extrema, pero puede llegar a sacarles las papas del fuego.

Los eventos de cada misión siempre comienzan a suceder cuando ustedes entran en contacto con el lugar de los hechos, por lo que les conviene armarse y prepararse antes de mandarse de una... tengan



esta recomendación muy en cuenta.

Al enfrentarse con unidades de la Bestia nunca ataquen sus naves pesadas con unidades pequeñas ya que correrán el riesgo de que las infecte y las capture; para eso usen Frigates, Destroyers y hasta la misma Kuun-Lan de ser necesario.

Cuando deban escoltar una nave que esté controlada por la máquina y quieran hacer que se detenga, simplemente hagan que su escolta se separe de ella. Eso les dará más tiempo para limpiar el camino, que en muchos casos estará plagado de inconvenientes.

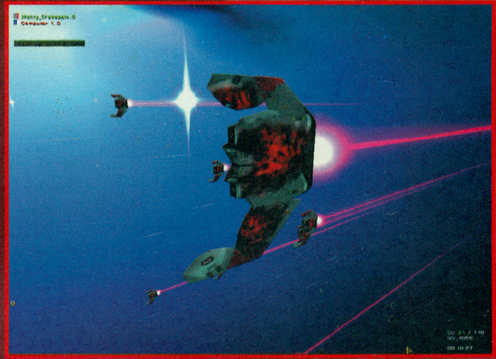
No tengan miedo de usar el **Siege Cannon** contra flotas de naves medianas que estén en movimiento, pero tengan en cuenta que el proyectil explotará en el punto exacto en donde le indicaron, sin importar que le dé a algo o no. De esta forma, y si miden bien la distancia, incluso pueden usar la onda expansiva para limpiar grupos de naves que estén atacando a la nave principal y emparejar la situación rápidamente.

Los asteroides cristalinos son altamente explosivos y al estallar son tan destructivos como un disparo del Siege Cannon, por lo que si alguna vez una flota enemiga de dimensiones importantes llega a estar cerca de alguno o algunos de estos asteroides (como en el caso de la última misión), pueden forzar a que sus cazas destruyan los asteroides manteniendo presionadas las teclas **[Shift]** + **[Ctrl]** y ordenando a sus unidades que ataquen.

Cabe destacar que si hacen esto en medio de un grupo de asteroides cristalinos, al estallar el primero provocará una poderosa reacción en cadena que no dejará títere con cabeza.

Como último consejo, les comento que en Cataclysm, por lo general los recursos sobran y, a menos que se encuentren en las primeras misiones o en un sector muy apartado de la acción, lo mejor es dejar la recolección de recursos para cuando hayan cumplido con sus objetivos y eliminado cualquier amenaza, a fin de evitar infecciones innecesarias.

Bueno, mis estimados cadetes, es todo y espero que esto les sirva de algo, así que a sus puestos de combate... Santiago over and out...

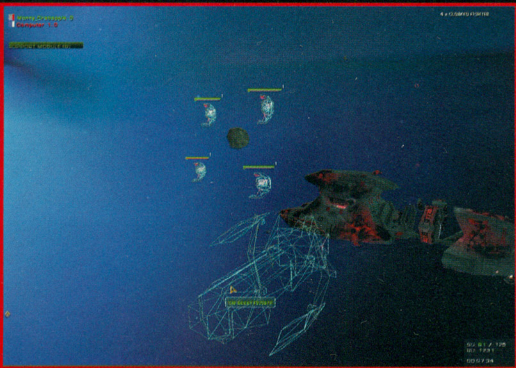


Los Somtaaw

La principal ventaja de los Somtaaw es su avanzada tecnología y a pesar de que la variedad de unidades que tienen es menor que la de la bestia, por lo general sus naves son más efectivas (muy especialmente las más grandes), por lo que pueden aprovechar mejor los recursos.

Con unidades como los Sentinel, los Mimics o los temibles Leech, los Somtaaw pueden causar muchos problemas, aunque por las características de sus unidades especiales, no son los más indicados para jugar en forma ofensiva. Claro que esto se compensa con el tremendo poderío de sus unidades pesadas, como por ejemplo los Destroyers y el mortal Siege Cannon, con el que es posible dar vuelta un partido de tan solo un disparo, por supuesto que para eso necesitarán un tiempo de desarrollo considerable, por lo que necesitarán tener muchísimo cuidado con cada movimiento que piensen hacer.

En los partidos en los que empiecen a jugar con toda la tecnología desarrollada, los Somtaaw tienen todas las de ganar, ya que si ubican a la nave principal de su oponente antes de que él logre descubrirlos, podrán dejarla casi en ruinas con solo un disparo del Siege Cannon, para luego eliminarla con algunas unidades comunes.



La Bestia

Del lado de la bestia, la variedad de naves pequeñas y medianas que tienen pueden ser la carta de triunfo para un jugador agresivo, especialmente porque entre sus unidades tenemos a las Multi Gun Corvettes de los Taaidan, las poderosas Missile Corvettes de los Turanic Raiders o temibles Cloaked Fighters de los Kushan, capaces de usar su habilidad para hacerse invisibles y tomar por sorpresa a cualquier grupo de naves que esté alejado de su base o que no esté acompañado por una nave de reconocimiento, que fácilmente puede ser eliminada.

Como complemento de esto, las Ion Array Frigates de la bestia también pueden hacerse invisibles, convirtiéndolas en unidades ideales para tender emboscadas.

Con sus misiles crucero o con sus rayos de partículas, la bestia puede infectar a cualquier nave pequeña y mediana que no esté protegida contra este tipo de ataques haciendo que además poder controlarlas, lo mejor de esto es que al capturar una unidad que normalmente no podemos producir (ACV, MCV, Multi Beam Frigate, Hive Frigate, etc), si las reciclamos por medio del comando Retire (presionando la tecla i), podremos asimilar su tecnología, para luego construirlas como si fueran nuestras.

A corto alcance, la nave principal de la bestia puede causar estragos (especialmente con su rayo de partículas) y en partidos en los que se comienza sin tecnología desarrollada, los que jueguen con la bestia son quienes tendrán las mejores oportunidades de salir victoriosos.

Bueno, mis estimados cadetes, hasta aquí llegamos y espero que todo esto les sea de utilidad, sin más que decir... a sus puestos de combate... Commander Santiago over and out.

ACCION / ARCADES

Kiss: Psycho Circus - The Nightmare Child

Modo de trucos:
Este procedimiento implica editar un archivo del juego. Creen una copia de backup antes de hacerlo. Usen un editor para modificar el archivo .cfg en el directorio "profiles". Cambien donde dice "Developer" "0" a "Developer" "1".

Nota: Esto tiene que hacerce cada vez que comiencen un juego. Adicionalmente, busquen donde dice "enabledevice "##mouse" en el archivo.

Pueden agregar alguno de los códigos y asignarlo a una tecla editando como se ve en el ejemplo:

rangebind "##keyboard" "Q" 0.000000 0.000000 "GimmieGimmieGimmie"
rangebind "##keyboard" "F11" 0.000000 0.000000 "Invuln"

Salven el archivo y comiencen un juego. Presionen [F11] para obtener invencibilidad y Q para tener todas las armas. Vayan a la pantalla de "Setup" y elijan "Keyboard". Aparecerán nuevas opciones para "Cheats" y "HUD Toggles".

Códigos:
Durante el juego, presionen ~ para ver la consola. Luego, usen alguno de estos trucos para activar su correspondiente función:

invuln
Modo Dios
gimmiegimmiegimmie
Todas las armas
noclip
Atravesar paredes
notarget
Apuntar a los monstruos sí/no
spectator
Volar
chasecam
Elegir entre cinco cámaras
cycleplayerclass
Elegir entre 4 tipos de jugador
nextarmor
Armadura y energía extra
prevarmor
Menos armadura
nextmonster
Siguiente monstruo
prevmonster
Monstruo anterior
restartlevel
Recomenzar nivel
listcommands
Listar los comandos de la consola
cameralock
"Trabar" la cámara
debug1
Modo de debug 1
debug2
Modo de debug 2

Carmageddon: The Death Race 2000

Durante el juego presionen ~ y escriban "hereComesTrouble" para activar el modo de trucos. Luego, presionen ~ para entrar a la consola y escriban alguno de estos códigos para activar su correspondiente función:

hereComesTrouble
Activa el modo de trucos
openLevelsGuv
Todos los niveles
cash
Incrementa el dinero (+$10,000)
invincible
Modo Dios
ai on/off
Inteligencia Artificial On/Off
setCar [Nombre del coche]
Cambia coche a [Nombre del coche]
makeai [Nombre del coche]
Crea oponente [Nombre del oponente]
Tiempo infinito
Para sacar el límite de tiempo, editen el archivo options.txt en el directorio Assets. Busquen donde dice USE_TIMER y cambien el valor de 1 a 0.

Blair Witch Project: Episode 1 - Rustin Parr

Trucos para la Demo
Durante el juego, presionen [F10], luego tipeen alguno de estos códigos para activar su correspondiente función:
godgames
Modo Dios
moreammo
Munición extra
goldmode
Mensaje del programador

Klingon Honor Guard

Presionen TAB una vez, luego escriban alguno de estos códigos:

god
Modo Dios
allammo
Todas las armas
fly
Volar
walk
Caminar
ghost
Atravesar paredes
killpawns
Eliminar a todos los enemigos
invisible
Invisible a los enemigos
behindview 1
Vista externa
behindview 0
Vista normal
flush
Resetear errores con texturas o criaturas
hideactors
Ocultar monstruos, armas e ítems
showactors
Ver monstruos, armas e ítems
invisible0
Desactiva invisibilidad
invisible1
Invisibilidad
open <nombre del mapa>
Seleccionar nivel
slomo <número>
Velocidad de juego (1 es normal)
summon <item>
Hace aparecer un ítem
suicide
Suicidarse

Objetos e ítems (se usan con el comando summon)
Daktagh (Arma 1)
Disruptorpistol (Arma 2)
Disruptorrifle (Arma 3)
Assaultdisruptor (Arma 4)
Spinclaw (Arma 5)
Grenadelauncher (Arma 6)
Rocketlauncher (Arma 7)
Sithhar (Arma 8)
Particlecannon (Arma 9)
Batleth (Arma 10)
Cipherkey
Genetickey
Palmkey
Passcardkey
Retinalkey
Combatarmor
Combatgoggles
Communicator
Gagh
Tricorder
Vacsuit

Lista de Mapas (se usan con el comando OPEN)

M02	M03	M04a	M04b
M05	M06a	M06b	M07
M08	M09a	M09b	M10
M11	M12	M13	M14
M15	M16	M17	M18a
M18b	M18c	M19	M20a

CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES



LA CARTA DEL MES

La mediocre IA

Estimados creadores de Xtreme PC:

Mi nombre es Hernán, tengo 22 años y les escribo para comentarles acerca de un tema que hace tiempo vengo siguiendo mientras paso mis horas frente a la PC (y cuando estoy en el tren y no tengo otra cosa mejor en qué pensar).

Mucho se habla acerca de la evolución de las computadoras y sus juegos. Indudablemente, si comparamos la calidad técnica de Maniac Mansion con la de The Curse of Monkey Island, los resultados saltan a la vista. Pero ahora tomemos el caso de, por ejemplo, Pac Man con... Quake II. Todos dirán que estoy divagando, que no se pueden comparar dos programas tan distantes en el tiempo y tan diferentes técnicamente.

Ahora, mi pregunta es, salvando la calidad audiovisual y jugable de estos dos juegos: La inteligencia artificial de los "enemigos"; ¿es muy distinta entre sí? El concepto de ambos juegos es atravesar un laberinto donde somos asediados por unos sprites (o personajes hechos en base a polígonos) que todo lo que hacen es perseguirnos para darnos fin, salvo que encontremos las pelotitas en las esquinas de la pantalla (o las municiones para nuestras armas desparramadas por los niveles) para poder sacarnos de encima a estos ¿inteligentes? ¿obstinados? adversarios.

Si lo piensan un poco, sacando lo que para mí es la gran excepción en concepto de I.A., que la constituyen los marines de Half Life, todos los demás arcades caen en la misma debilidad. No ha habido grandes cambios en lo que se refiere al comportamiento de nuestros enemigos.

Por ahí dirán que en juegos como Tomb Raider (I, II, III, IV), Soul Reaver o Shadowman, la base temática del juego es la exploración y no la lucha. Estoy de acuerdo, pero ¿se han dado cuenta de lo molesto que resulta el comportamiento de nuestros enemigos? Véanlos actuar, comparen la forma en que nos asedian cada uno de ellos, en sus distintas variedades, y sabrán a qué me refiero. Desde que empecé con una XT que vengo viendo los mismos patrones de movimiento. Yo creo que es por eso que los programadores encontraron en esta "Matrix" que día a día absorbe a miles de personas, me refiero a Internet, la solución parcial para este tema. En vez de confrontar humanos contra I.A., se enfrentan humanos contra humanos, es decir, seres inteligentes contra otros en iguales condiciones.

Por eso es que Quake III Arena basa su temática en los enfrentamientos multiplayer, porque de haber seguido la línea de los anteriores, no habría aportado cambios significativos en cuanto a I.A. y sería como el Quake II resultó con respecto al primero: Lo mismo pero más bonito. Los jugadores descubrieron así en sus pantallas contrincantes verdaderamente inteligentes y astutos, sencillamente porque detrás de ese personaje poligonal hay otro jugador que le da vida.

Por mi parte, si una empresa de éstas que todos conocemos en el mercado de software de entretenimiento me preguntase qué tipos de juegos me gustaría que hicieran, yo les diría que utilicen menos cientos de megas en gráficos, sonido y animaciones y más en rutinas de comportamiento para los enemigos. Prefiero luchar contra esqueletos sin texturas que se esconden, buscan refuerzos, saltan, agarran ítems y trepan paredes, que vistosos alienígenas con más polígonos que una enciclopedia de geometría, y que se comportan como ratones en un laberinto de laboratorio. Yo soy de los "autistas" que disfrutan de jugar en solitario una aventura con argumento y desarrollo que batirme a duelo tipo lucha libre en una arena virtual.

Me gustaría compartir la opinión de uds. y de los demás lectores acerca de este tema.

Gracias por su atención y un saludo muy afectuoso a todos uds., que mes a mes nos brindan esta maravillosa muestra del periodismo argentino, la mejor en su género y un ejemplo para otras revistas de interés general.

Hernán Couste
hernan_couste@uol.com.ar

Hernán:
Muy bueno el planteo de tu carta, y aunque personalmente coincido con vos en algunos párrafos, debo recalcarte un par de cosas en las que no estoy tan de acuerdo:

1) Creo que la inteligencia artificial de juegos como Quake I era bastante buena en el momento que el título salió a la venta. Obviamente ahora, teniendo la experiencia de maravillas como Half-Life y Unreal (creo que te olvidaste de mencionarlo o no lo jugaste, porque el trabajo de Steven Polge fue realmente brillante) ahora te parece un desastre, pero hay que reconocer que tenían rutinas -aunque básicas- de patrullaje en las zonas que se le asignaban, por ejemplo. Obviamente, uno se podía parar atrás de cualquiera de los monstruos, y si no nos veía, ni se mosqueaban.

2) En la actualidad se le están agregando conductas mucho más reales a la IA, como por ejemplo el comportamiento de los enemigos en Deus Ex, que "oyen" nuestros pasos, se confunden si nos escondemos en la oscuridad de un callejón, o nos persiguen por más que bajemos infinidad de escaleras. Si nosotros podemos hacerlo, ellos también.

3) Tené en cuenta que tanto Quake III Arena como Unreal Tournament (los cuales nombrás como si sólo se apoyaran en los enfrentamientos de a varios jugadores humanos) tienen bots, que en los niveles más avanzados son realmente un dolor de cabeza, por más que seas un capo en el tema.

Finalmente, creo que el tema de la IA tiene mucho futuro, y aunque algunos títulos tienen un importante papel en los encuentros Multiplayer por Internet o LAN, lo cual hay que reconocer que es sencillamente increíble (miren la nota de Counter-Strike de este número para saber de lo que estoy hablando), todavía hay muchas per-

sonas que no tienen Internet, y desean enemigos generados por la computadora que les hagan el aguante, y no sólo en base al número.

Gente ocupada

Martín:

Te escribo para aportar mi consejo, junto con otros de los varios lectores que tienen, para mejorar la revista, que a mi criterio es la mejor en la materia.

Julián Dario Néspola escribió una carta titulada "Maldito Mercado", cuyo tema me parece muy importante, ya que toca la seria realidad del mercado argentino.

Lo que no entendía fue tu respuesta, ¿estás tan ocupado que no le pudiste escribir otra cosa? Tan pobre y totalmente desenganchada. ¿Por qué en vez de poner la mayor cantidad de cartas posibles, no te concentrás en responder bien las que te parezcan más importantes, aunque sean un par?

Cambiando un poco de tema, a DaN le comenté que a fin de año, junto con la revista de Diciembre venga una caja con capacidad para 12 revistas, con el logo y todo, para no tenerlas tiradas. Me parece que mi problema lo tienen todos o la gran mayoría.

Otro también son los CD'S, por lo menos este mes vinieron con bolsitas, pero las 2 revistas anteriores no tenían nada. Ni que costaran tanto.

Esto te lo digo, no como una cagada a pedos o algo por el estilo, sino como un consejo.

Me gustaría que publiques esta carta, o que me la contestes por lo menos, así se que no me ignorás y que le dan bola a un lector que opina que vos y tu equipo hacen la mejor revista en la materia.

Mariano Montoya
montoya@varnet.com.ar

Bueno, parece que este va a ser un Correo de Lectores en donde me piensan sacudir un poco... Te voy a contestar el porqué de la contestación a la carta de Juan Darío Néspola:

Primeramente, creo que sería redundante poner mi opinión acerca de este tema, porque creo que ya todos los lectores saben nuestra posición acerca de la piratería. Hemos hablado en muchísimas ocasiones del tema (tanto en XTREME PC como en NEXT LEVEL) y no vamos a seguir reiterándonos con lo mismo.

En muchas ocasiones (y esto lo habrán visto cuando comencé esto de contestar el Correo) trato de ser breve en mis explicaciones, a menos que me pidan específicamente que dé mi opinión. El motivo es muy sencillo: Creo que uno de los aspectos más importantes del Correo es que ustedes puedan expresar lo que opinan sobre un tema específico, y si es interesante que se discuta al respecto en los números subsiguientes. Y si mi respuesta es breve no es porque esté ocupado, sino porque me interesa más que ustedes opinen, en vez de andar metiéndome todo el tiempo. Hacé de cuenta que yo vendría a ser una especie de "moderador", que lee el Correo mes a mes, buscando los temas más interesantes en la inmensa cantidad de cartas que nos llegan. Pero esto no significa que no me interese, espero que esté claro.

Lo de la caja para poder juntar las revistas del año es una idea que se planteó anteriormente, pero que no tuvo buena acogida por parte de los lectores.

Y el tema de las bolsitas, me imagino que no pensarás que fue para ahorrar. Mes a mes estamos buscando la vuelta para que la revista quede mejor, y por ese motivo pusimos las nuevas bolsas, que vieron el mes pasado.

¿Mi hermana?

¡Hola amigos!

Aplausos para ustedes... ¡clap clap clap! Porque en verdad se los merecen por hacer esta excelente revista.

Me llamo Matías Lagadari y tengo 14 años, debo confesar ante ustedes que desde el día que el flamante Grand Prix 3 ingresó a mi casa, he tirado por la ventana preciosuras como NFS5, The Sims y MDK2, se lo recontra recomiendo a cualquier aficionado de los simuladores. ¡Ah! Y de paso le digo a Rodrigo Altamirano que se quede tranquilo que con mi P3 550 me marca 60% en los recursos del procesador, así que no creo que tengas problemas.

Antes de despedirme: ¿Doom3 marca el fin de la serie Quake?

Muchas gracias, saludos a todos los lectores, a la editorial y a la hermana de Martín Varsano.

CHAU

Aguante Roxette, Los Redondos, Los Pericos, Shumacher, Magic the Gathering, Intel, Id Software, GP3 y los films de Los Caballeros del Zodíaco.

Matías Lagadari
mlagadari@hotmail.com

El Doom III no marca el fin de la saga Quake, sino que es un paso más en la de Doom. Supongo que luego de este proyecto, id Software comenzará lo que podría ser Quake IV... ¡Esperemos!

Che, hermana no tengo... Pero con la tuya... No, la verdad es que no sé de dónde sacaste que tengo una hermana... Estaría piola así me podría presentar a las amigas.

¿Cuál es el criterio?

Hola, gente de Xtreme PC, mi nombre es Alberto y sigo su revista casi desde el comienzo. Generalmente concuerdo con las críticas y puntajes que otorgan a los juegos, pero en este caso particular, me refiero a F.A.K.K. 2, mi desacuerdo es mayúsculo.

Creo que se trata de un gran juego, con detalles de gran calidad, ya que no solamente es espectacular gráficamente, sino que además es muy "jugable", cosa que no muchos juegos pueden adjudicarse.

Ojo, que al decir jugable no me refiero a fácil (ya que no creo que sea tan fácil, si bien es cierto que es corto), sino a que los movimientos: Saltos, combates, etc. se dominan y ejecutan perfectamente con una notable rápidez, la cámara no molesta en ningún momento y tengo que recalcarlo, los combates cuerpo a cuerpo son increíbles.

Tambien a mí me causó gracia pensar dónde podría guardarse tremendo arsenal en el diminuto atuendo de la singular protagonista, pero la verdad es que a la hora de usar la bazooka, poco importa de dónde sale, sino tenerlo. Si quisiera total realismo, creo que no encendería la PC. Acaso nunca se les ocurrió cuestionar cómo es que en prácticamente todos los juegos -Quake I, II, III, Unreal, Half-Life,etc ,etc. a pesar de estar a punto de morir, podemos seguir corriendo, saltando, nadando con igual agilidad que si estuvieramos plenos de salud . Creo que este detalle lo tiene sólo en cuenta Resident Evil o Dinocrisis (tal vez alguno más).

Por otra parte, si consideran tan flojo el juego, por qué lo colocan como portada del CD, al igual que en otros casos -Kiss Psycho Circus o Daikatana- (al cual cascotearon a morir, aunque bien lo merecía).

A mi criterio el único pecado del juego es ser demasiado corto, te deja con ganas de

más, pero ello no quita las horas de diversión que aporta.

Lejos de esta discrepancia, les aclaro que sigo siendo fiel lector de su revista, la cual a mi parecer está hecha con gran esmero y dedicación.

Espero que no tomen a mal mi mail, que no es siquiera una crítica sino una opinión personal.

Resta sólo saludarlos, y agradecerle el espacio que les dan a sus lectores para expresarse.

Alberto
Sui81@interlap.com.ar

Bueno, Alberto, tu carta es una excelente posibilidad para aclarar algo que este mes incluímos dentro de los reviews: Qué significa el puntaje según nuestro sistema de promedios. Como podés ver en cualquiera de los cuadros del promedio, ahora también incluímos algo así como "Bueno", "Muy Bueno", etc.

En el caso de Heavy Metal F.A.K.K. 2, el juego se llevó un 79%, que es un "Muy Bueno", que por un solo punto no llega a la siguiente categoría, "Excelente". El motivo del puntaje es sencillo: El juego está muy bien realizado, pero tiene algunas fallas (que es un tanto corto, algunas secuencias de saltos, y lo que es más importante, no tener soporte para Multiplayer) que no lo hicieron acercarse a los 80 de promedio.

Seguramente ahora que lo explico se debe entender más el tema, ya que últimamente vimos algunas cartas que decían cosas como "Por qué le pusieron 65% a Pirulo si el juego es bueno"... ¡Y si te fijás en la tabla del sistema de promedios (en el índice de las reviews" 65% es "Bueno"!

Espero que con esto esté aclarado el tema de los puntajes y porcentajes.

¡Cómo me gustan las aventuras gráficas!

Hi, amigos, compañeros, casi hermanos, de Xtreme PC, me llamo Mauro Lorenzo, alias LeChuck, y ¿Adivinen qué?, Soy amante del vudú, del Caribe, la baba de bebé amarilla, los pollos de goma y de los piratas giles. Sí, señoras y señores, me gustan las aventuras gráficas, y en especial las de la empresa fabricante de todas mis satisfacciones (Bueno... casi todas): Sí, LucasArts... ¡Clap Clap Clap!

Yo jugué desde Maniac Mansion para adelante, y obviamente las pasé todas. Pero la que más guardo en mi corazón es la saga de Monkey Island. Será porque fue la primera que jugué, cuando tenía 8 años, (ahora tengo 17). Era en esa época cuando las computadoras no eran para nada comunes en Argentina, y yo no tenía a nadie a quien recurrir con mis dudas para solucionar los puzzles... Snif, pero aún así me las arreglé solito, sin soluciones, y sin saber cómo joraca se guardaba la partida, en realidad no es que no sabía, sólo que ni me imaginaba que hubiese esa opción en un juego... ¡Bueno che!, ¡mi Atari esas opciones no las tenía! Pero bueno, luego de varias jornadas de maratones de Grog, ya que si apagaba la PC, tenía que volver a empezar, al fin pude entender que la opción "Salvar" no era para salvar a Elaine, sino para guardar el juego, y que la opción "Cargar" no era para agregar insultos a la lista que nos aparecía cuando nos enfrentábamos a los piratas. (¡Relacioné Cargar con Molestar, qué salame!)...

Bueno, es por eso que le tengo tanto cariño a esa saga. En ediciones anteriores, Leonardo Panthou, aquel que ahora forma parte del staff (qué envidia), había mandado su opinión sobre MI3 diciendo que mucho no le gustaba. A mí particularmente mucho no me gustó cuando vi el lifting que Georgito le había hecho al pobre de Guybrush, pero con un poco de imaginación, y con la ayuda de un argumento más que aceptable, me pude acostumbrar al gran cambio, y la verdad MI3 fue y será un juego digno de la saga según mi opinión.

Pregunta: A mí los dibujos de Sam & Max que pasaban en cable me parecieron horribles, ¿a ustedes no?, pero lo peor es que había rumores que también iban a sacar los dibujos de Monkey Island, ¡esperemos que no!

¡Bueno, Saludos!

LeChuck (El Pirata Zombie)
MLeChuck@ciudad.com.ar

La verdad que no vi los dibujitos de Sam & Max. ¿Quién más los vio?

¿Viste, LeChuck, que después de tanto insistir uno consigue lo que quiere? :)

Vampire

Buenas, gente dueña de mi vida:

Mi nombre es David, tengo 16 años y vivo en Olivos. Les maileaba para hablar mal de Maximiliano Ferzzola; sí, el tipo es un capo (y un loco demente, jeje) pero está muy equivocado.

Antes de bardearlo los felicito por su excelente revista, que es muy buena y completa.

Ahora sí, mi querido Maximiliano, sentáte y lee: A continuación te voy a mostrar acerca de tu negligencia sobre Vampire.

1) Mirá, lo del auto-save se corrige con el patch, por lo cual el puntaje de Vampire podría haber subido 5% más de por eso.

2) Lo segundo es que tu imbecilidad (sorry flaco pero te lo merecés) no te permitió ver abajo en la barra de energía un botón azul, que sirve para decirle al personaje controlado por la PC que se detenga y espere, porque cuando analizaste Vampire dijiste alguna imbecilidad con eso que en este momento no recuerdo.

3) ¡Ah! En la última nota dijiste que si intentábamos mover a nuestros compañeros iban por el sol a propósito, como si les gustara. Pues te felicito, ahí descubriste el botón que te mencioné anteriormente. La cosa está en que dijiste que si lo movíamos de a uno, los demás iban al sol.

Pues no, mi querido "semental", no es así. Te explico, tenés una barra que dice cómo queres que tu compañero esté, si lo dejás en neutro, el tipo hace todo lo que vos le pedis, no sale a correr a una rata y te deja a un costado solo con 10 nosferatu, ataca al que vos estás atacando.

5) Si el juego uds. lo analizan con objetividad, yo recuerdo que en el review decía NO ES LO PROMETIDO NI LO ESPERADO, donde esta lo objetividad, yo no la veo, porque si le quitan puntos porque no es lo que prometía, le pueden agregar puntos luego por el patch.

Bueno, me voy porque se me hace tarde. Por favor respondan mi mail, estoy MUY INTERESADO EN LO QUE OPINA FERZZOLA , que fuera de este incidente el tipo es un capo.

Chau y saludos a Durgan (que tipo gracioso).

Davo Gazo
lacosa81@hotmail.com

Le paso la posta a Ferzzola:

¡Saludos, mortal!

¡Ahhhhhhhhhhhh! ¡Por fin un poco de polémica por estos lares! Pensé que ya no me quedaban enemigos y eso me deprimía un poco. En fin... antes que nada, mis más sinceros y cordiales saludos y mis felicitaciones por tener la valentía (o la estupidez) suficiente como para enfrentarte a la ira eterna e implacable de Ferzzola.

1) La segunda nota no se hizo con motivo

de bajarle o aumentarle el puntaje a Vampire, sino para que aquellos que estaban en la duda (por la salida del patch) tuvieran alguna voz a la que escuchar y sacar sus propias conclusiones. Esta demás decir que no tenés por qué coincidir con mi opinión ni la de nadie, si a vos el juego te gusta... te felicito, eso es tener criterio (muy poco, pero bueno, qué se le va a hacer...). Pero creéme que los cinco años que te llevo de diferencia y los 21 que estoy en esto de los videojuegos me dan experiencia suficiente como para poder saber qué juego es malo y cuál no, por eso la editorial confía en mi buen juicio. Pero te repito, si a vos te gusta limpiarte la cola con cardos, bueno, no hay nada que yo pueda decirte para que dejes de hacerlo porque... sobre gustos no hay nada escrito. En Xtreme PC dejamos nuestros gustos de lado y analizamos los juegos desde un punto de vista más profesional y, profesionalmente hablando, Vampire apesta. Por ejemplo, a mí me encantan las películas de Ed Wood, pero reconozco que son desastrosas, aun así no dejan de agradarme. ¿Te quedó claro?

Sobre toda la otra zarta de gillipolleces que decís sobre los botones de neutral, defensivo y agresivo... bueno, todo se resume a una gran carencia del juego: La falta de pausas para la asignación de comandos. Por más que los vampiros de nuestro party estén en Neutral o en cualquier otro Status, cuando cambiamos de personaje perdemos el control del que controlábamos antes y éste se acerca solo al nuevo personaje, ahora bajo nuestro control, haya lo que haya de por medio. Ya sea sol, trampas o fosos. Por más que no se cruce una rata los vampiros controlados por la computadora carecen de una inteligencia artificial lo suficientemente digna como para seguir los pasos EXACTOS del que nosotros llevamos y siempre se la terminan poniendo contra algo, ESTEN EN EL ESTADO QUE ESTEN. Como vos bien decís, hay un botón para decirle a los bichos chupasangres que se detengan, pero para eso tenés que tenerlo bajo tu control, o sea, perder el control del otro que antes manejábamos que, como buen gil, se descontrola al querer acercarse al nuevo personaje en control. Date cuenta que las situaciones que se pueden dar resultan siempre caóticas.

Ok, si tengo al chabón en neutral se queda pancho y no persigue a ninguna rata, pero NO SIEMPRE ATACA AL QUE UNO ESTE ATACANDO, MAS DE UNA VEZ SE QUEDA SIMPLEMENTE PARADO AL LADO TUYO SIGUIENDOTE COMO UN MIMO. De todas maneras, es INACEPTABLE que uno de los Status tenga esa carencia (el ofensivo) y uno tenga que andar buscando maneras de subsanarla como puede, TODO TIENE QUE FUNCIONAR PERFECTO.

Sobre la objetividad... bueno, fueron los mismos Nihilistic los que la apartaron del caso y marcaron su destino. Si yo a vos te digo que te voy a presentar a la mega mina, que es hermosa, que tiene buen cuerpo y es simpática y después te caigo con una gorda que usa aparatos, tiene mal olor y un humor de perros, seguramente basándote en lo que yo te había dicho, y en lo que vos te habías ilusionado, no la vas a querer ni en figuritas. Ahora si yo te caigo con la misma mina, sin decirte nada... ¡y bue´ cuando hay hambre no hay pan duro! ¿no? :0)

Espero haberte hecho cerrar la boca lo suficiente como para que no dudes jamás de mi palabra y acates todos mis mandatos como leyes divinas y nunca jamás oses objetar mi buen juicio ni rebelarte contra una de las divinidades que rige el universo. :)

La enfermedad de los Sims

Queridos amigos de Xtreme PC:

Revisando mis revistas antiguas y buscando algo que me motive para jugar a Los Sims, encontré en la revista de Xtreme PC del mes de Abril de este año, un articulo del Dr. Picor sobre la cámara de tortura de los Sims y eso obviamente me motivó y empecé a jugar.

Al principio solo quería recrear las torturas del doctor, pero realmente me espantaron los gritos de los pobres Sims y decidí dedicarme a otra cosa.

Luego mis objetivos fueron otros: Creé una familia con un padre y dos hijos e intenté que uno de los chicos tuviera que ir a la colimba por sus bajas notas. Pero ni se imaginan lo que me ocurrió:

¿Alguna vez vieron a sus Sims toser y estornudar, en simples palabras, los vieron alguna vez enfermos?

Es lo que me ocurrió a mí. Los tres integrantes de la familia, pienso yo que por la mugre que había en la casa debido a que la había descuidado, se enfermaron y lentamente fueron empeorando.

La primera víctima de este extraño virus fue la pequeña Mariana, estaba jugando con su juguete preferido, "los trenes", y simplemente se paró, se agarró el estómago, empezó a gritar, se encogió en el piso y simplemente murió, sin previo aviso.

La segunda víctima fue Papá Sims, lo mandé a encender la chimenea y ni bien terminó, se paró, se agarró el estómago, empezó a gritar, se encogió en el piso y murió.

¿Cuál era mi objetivo?, ah sí, lograr que uno de los chicos fuera a la colimba. Bueno, eso fue lo que salvó al pequeño Lucho que debido a sus bajas notas se fue a la colimba y nunca más lo volví a ver.

Luego de la tragedia me puse a pensar y llegué a la conclusión de que la vida de los Sims es igual a la nuestra, nunca se sabe lo que puede ocurrir.

Y después mi mama me dice por qué soy tan drástico.

Bueno, los dejo porque estoy muy enfermo, mucha tos y estornudos.

Cristian
krimpenis@infovia.com.ar

Che, Cristian, no te habrán contagiado los Sims el resfrío, ¿no? Por las dudas no jugués con trenes de juguete ni enciendas la chimenea de tu casa... :)

¡Miralo al traumadito ése!

Queridos Xtremepcamigos: Quiero darle la razón a nuestro colega Pablo en su carta titulada "Pasión" (que fue publicada en la revi de agosto) que la gente cuando nos mira sentados frente a la PC dicen "¡Che, ya sos grande para los jueguitos!" ; o "Miralo al traumadito ése".

A mí me revienta que me digan eso, por que a veces estoy sentado pensando en qué me puedo divertir ya que en mi vegestorio con suerte entra Tomb Raider 3, y viene mi viejo y me larga injustamente esas frases que lo hieren a uno.

¡Saludos!

Esteban
astesano@infovia.com.ar

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos. Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Paraguay 2452 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar
El ganador de la Carta del Mes puede pasar a retirar su premio por la Editorial de Lunes a Viernes de 11 a 18 horas.

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLE-CCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. ACORDATE QUE LOS NUMEROS 4 (Feb. 98) Y 6 (Abr. 98) ESTAN AGOTADOS.

NUMERO 1 (Nov. 97): Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3 - Trucos: Dungeon Keeper - Heroes of Might & Magic II - Wargods - Carmageddon - Redneck Rampage - Shadow Warrior - MDK - Diablo. / **NUMERO 2 (Dic. 97):** Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs - Trucos: Mageslayer - Darklight Conflict - Jedi Knight: Dark Forces 2 - X-Men: Children of the Atom Interstate '76 - Moto Racer - Carmageddon - Quake II - POD - Helicops - NHL '98 - Age of Empires - Settlers II - Total Annihilation - X-Com III: Apocalypse, etc. / **NUMERO 3 (Ene. 98):** Soluciones: Safecracker - Trucos: F-22 Lighting II - Need for Speed 2 - Postal - Shadows of the Empire - Quake: X-Men - Test Drive 4 - Blood - Men in Black - Twinsen's Oddysey - NBA Live '98 - Gene Wars - Imperium Galactica - M. of Orion 2 - M.A.X. - Theme Hospital - Syndicate Wars - etc. / **NUMERO 5 (Mar. 98):** Soluciones: The Curse of Monkey Island (2da Parte) - Broken Sword: The Smoking Mirror (1ra Parte) - Trucos: Mortal K. Trilogy. / **NUMERO 7 (May. 98):** Trucos: Balls of Steel - Nightmare Creatures - Andretti Racing - Battlezone - Grand Theft Auto - Lego Island - Tomb Raider II - Oddworld: Abe's Oddysee - Street Fighter Zero - SWIV 3D - Incubation - Age of Empires - Myth: The Fallen Lords - Sid Meier's Gettysburg! - Warwind II - Dark Earth - Diablo: Hellfire - Heavy Gear - Wing Commander: Prophecy. / **NUMERO 8 (Jun. 98):** Soluciones: Zork: Grand Inquisitor - Trucos: Streets of SimCity - Death Rally - Crusader: No Remorse - Frogger - Crusader: No Regret Sub Culture - Excalibur 2555 AD - Extreme Assault - Chasm: The Rift - Croc - Worms 2 - Jet Moto - Starcraft - Liberation Day - Uprising - Close Combat II - Constructor - Black Dahlia - Legacy of Kain - Deer Hunter - Comanche 3 - X-Wing vs. Tie Fighter. / **NUMERO 9 (Jul. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (1ra Parte) - Trucos: Jedi Knight: Mysteries of the Sith - Interstate '76 Arsenal - Tomb Raider II - Turok Sub Culture - Die by the Sword - Rayman Gold - Army Men - Dreams: to Reality - Shadow Master - Last Bronx - Power Boat Racing - Destruction Derby - Descent II - Battlezone - WarBreeds - Command & Conquer: Red Alert - Jane's F-15 - Joint Strike Fighter - Longbow 2 - The Curse of Monkey Island - Triple Play '99 - Deer Hunter. / **NUMERO 10 (Ago. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (2da Parte) - Trucos: Dark Reign - Total Annihilation - Warcraft II - Fallout - Warbirds 2.01 - Actua Soccer - Trophy Rivers - FIFA: Rumbo a Francia '98 - SimCopter - Die Hard Trilogy - Outwars - Spec Ops - Unreal - Blood. / **NUMERO 11 (Sep. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (1ra Parte) - Trucos: Guía con todos los movimientos de Mortal Kombat 4 - Reviews: Heart of Darkness Sanitarium - X-Wing Collector Series y más. / **NUMERO 12 (Oct. 98):** Soluciones: Sanitarium - Commandos: Behind Enemy Lines (2da Parte) - Trucos: Sin - Duke Nukem 3D - Wargames - SWAT 2 - Reviews: PC Calcio 6.0/ PCFútbol 6.0 Extensión 1 - Headrush y muchos más. / **NUMERO 13 (Nov. 98):** Soluciones: Hardwar - Warlords y Commandos: B.E.L. (3ra Parte) - Trucos: Mortal Kombat 4 (más movimientos) - Need for Speed 3 - Rainbow 6 - Reviews: Dune 2000 - Need for Speed III y muchos más. / **NUMERO 14 (Dic. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 A.C. - Trucos: Outwars - Commandos - Triple Play '99 - Incoming - Reviews: Grim Fandango - Shogo: M.A.D. - NFL Blitz y muchos más. / **NUMERO 15 (Ene. 99):** Soluciones: Grim Fandango y X-Files: The Game - Trucos: Half-Life - Tomb Raider III - Blood II - Shogo - SiN - Reviews: FIFA '99 - PCFútbol 6.0: Apertura '98 - Tomb Raider III - SiN y muchos más. / **NUMERO 16 (Feb. 99):** Soluciones: 380 trucos para tu PC y la solución de Quest for Glory V - Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más. / **NUMERO 17 (Mar. 99):** Soluciones: Quest for Glory V: D. Fire y Heart of Darkness - Trucos: Trespasser - Wargasm - Dethkarz

Abril 1999 — NUMERO 18



Reviews: Worms Armageddon - T. Drive 5 - Soluciones: Beavis & Butthead DO U - Carmageddon - China: Crimen en la Ciudad Prohibida - Trucos: Sim City 3000 - Thief - Turok 2 - Grand Touring - SCARS

Octubre 1999 — NUMERO 24

Previews: Warcraft III - Blade - Age of Empires II - Diablo II / Reviews: Shadow Man - System Shock 2 - LOK: Soul Reaver - Re-Volt - C&C: T. Sun - Soluciones: Discworld Noir - H&D (1ra Parte) - EverQuest - Trucos

Abril 2000 — NUMERO 30

Previews: Force Commander - Homeworld: Cataclysm - Soluciones: Planescape: Torment - Championship Manager Temp. 99/00 - Fausto: Los Siete Misterios del Alma - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Test Drive Le Mans y más!

Mayo 1999 — NUMERO 19

Reviews: X-Wing Alliance - Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron - Soluciones: Baldur's Gate (1ra Parte) - R. Evil 2 - Trucos: Kingpin - Need for Speed III - Army Men 2 - Actua Soccer 3 - Commandos: BTCOD

Noviembre 1999 — NUMERO 25

Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Driver - Freespace II - Age of Empires II / Soluciones: H&D (2da Parte) - Trucos: Speed Busters - Drakkan - Command & Conquer: Tiberian Sun - Braveheart

Mayo 2000 — NUMERO 31

Reviews: Thief II - NFS: Porsche 2000 - Messiah - Total Soccer 2000 - F1 2000 - Soluciones: Atlantis II - Guía Est. Messiah - Trucos: Rollcage Stage II - Thief 2 - Messiah - Gangsters y más!

Junio 1999 — NUMERO 20

Previews: Informe Especial de la exposición E3 - Reviews: Star Wars Ep.1: TPM y Racer - Soluciones: Baldur's Gate (2da Parte) Ring - Trucos: Phantom Menace - S.Park Worms Armagedon

Diciembre 1999 — NUMERO 26



Previews: Urban Chaos - NFS: Motor City - Quake III Arena / Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 - Soluciones: Hidden & Dangerous (3ra Parte) - Homeworld - Trucos

Junio 2000 — NUMERO 32

Especial: Informe E3 2000, con todos los juegos que se vienen! - Soluciones: Thief 2 - Starlancer y Dracula Resurrection - Trucos: Alien vs. Predator Gold - Codename: Eagle - Starlancer y más!

Julio 1999 — NUMERO 21

Reviews: Mechwarrior 3 - PCFútbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - EverQuest y muchos más / Soluciones: Black Dahlia - Trucos: Racer - Drakkan - Rollcage - Redline - Jeff Gordon - Need f. Speed 4

Enero 2000 — NUMERO 27





Previews: Nox - The Sims - Thief 2: The Metal Age - Reviews: Quake III - U. Tournament - Tomb Raider: TLR - SWAT 3 - NBA Live 2000 - Además: 7 páginas con más de 270 trucos

Julio 2000 — NUMERO 33

Especial: Informe de los nuevos juegos con el engine de Quake III Arena - Previews: Midtown Madness 2 - Sacrifice - Soluciones: MDK2 - Trucos: Daikatana Counter Strike - Vampire - Independence War y más!

Agosto 1999 — NUMERO 22



Reviews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast - Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma - Primera parte - Trucos: Kingpin - Descent 3 - Heavy Gear 2

Febrero 2000 — NUMERO 28





Previews: Baldur's Gate II - NFS: Porsche Challenge - Reviews: Battlezone 2 - PCFútbol 2000 - PC Atletismo 2000 - Grand Prix 500 / Soluciones: Indiana Jones y L.M.I. (1ra Parte) - Cydonia - Trucos

Agosto 2000 — NUMERO 34

Especial: Informe saga Monkey Island - Previews: Commandos 2 - Simsville - Reviews: Diablo II - Deus Ex - Soluciones: Metal Fatigue y Deus Ex - Trucos: Deus Ex - Flying Heroes - Earth 2150 - Shogun: Total War

Septiembre 1999 — NUMERO 23



Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99 / Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma: Segunda Parte Trucos: Mortyr - Dungeon Keeper II - Railroad Tycoon II

Marzo 2000 — NUMERO 29

Reviews: Los Sims - Championship Manager 3 - Earthworm Jim 3D y más - Soluciones: Planescape: Torment - Battlezone II - Gabriel Knight 3 - Indiana Jones y L.M.I. (2da parte) - Trucos: Alien vs. Predator - Odium - Nox y más!

Septiembre 2000 — NUMERO 35

Especial: Reportaje exclusivo a los creadores del nuevo Alone in the Dark! - Reviews: Grand Prix 3 - KISS Psycho Circus - H.M. FAKK 2 y mucho más! - Soluciones: Icewind Dale - Trucos: Star Trek DS9: The Fallen - H.M. FAKK 2

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

1- Por teléfono, al **11-4961-8424**. El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.

2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasxpc@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares $3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares $6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares $8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90** (números 1 al 18) - **$6,90** (números 19 al 31) y **$7,90** (número 26,33,34 y 35).

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD** y **PROVINCIA**.

IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.


HITMAN
CODENAME 47
Otras demos:
Airline Tycoon
Atari Breakout
Dark Reign 2
Deep Fighter
Delta Force: Land Warrior
EA Sport´s NHL 2001
Grand Prix 3
Hellboy
Homeworld: Cataclysm
In Cold Blood
No One Lives Forever
Search & Rescue 2
Superbike 2001
V-Rally 2 Expert Edition
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 36 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raiz del CD.
CD1
OCTUBRE 2000
XTREME
CD



Otros utilitarios:

- ACDSee 3.0 Trial
- DJ 2000
- Download Accelerator Plus
- El nuevo TweakUI para Windows Me
- GameStudio A4
- GetRight 4.3
- mIRC 5.8
- mIRC 5.8 castellano (add-on)
- McAfee VirusScan 4094
- Netscape Navigator 4.75
- Opera 4.2
- SpamEater Pro 3.1b2
- Winamp Full 2.65
- Windows Media Player 7.0
- Winzip 8.0



El presente CD corresponde a la edición Número 36 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.

Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raíz del CD.

CD2

OCTUBRE 2000

XTREME® CD